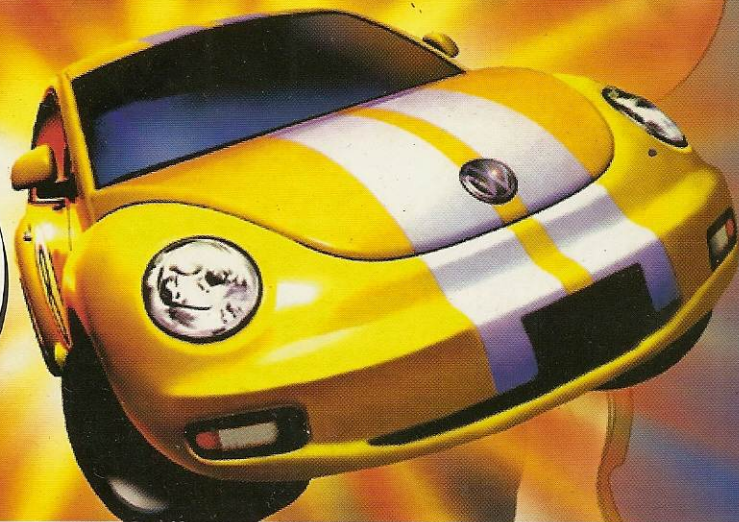
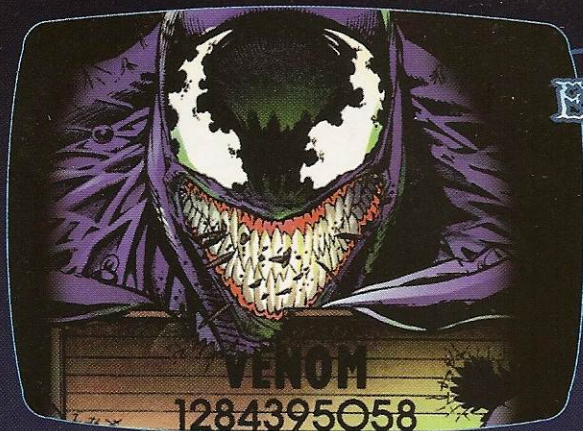
AÇÃO GAMES
STAR WARS
Imagens dos novos jogos
243 DICAS
Abril
Edição Nº 140
Junho de 1999
R$ 3,80
Debulhe o 1º game
O STREET FIGHTER QUE VOCÊ NUNCA VIU
PLAYSTATION
KING OF FIGHTERS '98
Detone todos os inimigos com 175 combos exclusivos
NINTENDO 64
OS SEGREDOS DE BEETLE ADVENTURE
Acelere em todas as pistas
ISSN 0104-1630
00140>
9 770104 163000
3451/1

ENCARCERADO!

SENTENCIADO!

ELETROCUTADO!

O JULGAMENTO DE
VENOM™

A condenação brutal
de um dos maiores inimigos
do Homem-Aranha!

Seja testemunha
deste tribunal em
A TEIA DO™
ARANHA 116

História completa e inédita.

Nas bancas a partir de 28 de junho.

Índice

Jogos da edição

Destaques desta edição

Nossas seções

Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)
Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.
Diretor de Publicidade: Nicolino Spina

DIVISÃO JOVEM

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editora: Mônica Pina
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Renato Viliegas
Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Atendimento ao leitor: Juliana Medina
Colaboraram nesta edição: Antônio Saraiva, Cristiano Antunes, Fábio Nobre, Helton Cação Ribeiro, Humberto Martinez, Ronaldo Testa (análise de jogos); Alexandre Jubran, (ilustrações); Ivan Carneiro (fotos).

APOIO EDITORIAL
Depto.de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza

COMERCIAL
Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira
Gerente de Marketing: Sérgio R. Ferreirinho
Gerente de Produção e Prepress : Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ariane T. Malta

PUBLICIDADE
Diretor: Moacyr Guimarães
Executivas de Contas: Letícia di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

ADMINISTRAÇÃO E ASSINATURAS
Gerente: Eliseu Urban

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.
VICE-PRESIDENTES: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Editorial

Vamos jogar juntos?

Segredos, golpes exclusivos, truques infalíveis, jogos inéditos... Esta edição está quentíssima, para você se divertir junto com a gente, lendo e jogando.

Para fazer valer essa parceria, aceleramos tudo em Beetle Adventure Racing e descobrimos os bônus, itens e caminhos secretos de todas as pistas. Invadimos territórios inimigos para investigar os lançamentos e encontramos games legais como Rising Zan, Bust a Move 2, Chocobo Racing, Marvel Versus Street Fighter e Rampage 2.

Depois de jogar futebol e tênis, destruir monstros e zumbis, vencer todas as corridas e passar por fases quase impossíveis, partimos para a briga em King of Fighters '98 e revelamos, com exclusividade, combos muito especiais.

Enquanto você curte todas estas novidades, lembre-se de que nós também estamos jogando, preparando a próxima Ação Games, e envie para a redação suas dicas, idéias e sugestões. Afinal, você é nosso parceiro favorito.

Equipe Ação Games

Mande o seu recado

Suas sugestões, comentários e críticas são importantes para aprimorarmos a sua Ação Games. Coloque sempre na sua mensagem o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone, se tiver.

Ação Games
Av. Nações Unidas, 7.221, São Paulo, SP, CEP 05425-902
Caixa Postal 3042 CEP 06220-990
E-mail - agames@.abril.com.br
Fax: (011) 3037-4123

Atendimento ao leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Leitores em Ação. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes de jogos de luta, estratégias completas ou de pontos específicos de jogos.

Atendimento ao Assinante

Pedidos de assinatura, mudanças de endereço, reclamações sobre entrega.
Favor informar sempre o código de assinante ou nome e endereços completos.
Em São Paulo, tel.: 3990-2112
Nas demais localidades, tel.: (0800) 55-2112

Como adquirir nossas edições anteriores

Você pode encomendar até as seis últimas edições lançadas, inclusive as especiais, pelos seus preços atuais de banca, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora de sua cidade ou diretamente à Dinap.

DINAP
Caixa Postal 2505 - CEP 06053-990
E-mail: dinap.na@abril.com
Internet: http://www.dinap.com.br
Fax: (011) 868-3018
Tel.: (011) 810-4800

ED.137 MARÇO
Castlevania (N64 - Roteiro completo); Tomb Raider 3 (PST/PC - Roteiro Ilhas do Pacífico e Londres e as dicas para PC), Zelda (N64 - Todas as peças de coração, garrafas, músicas e chefes).

ED.134 DEZEMBRO 98
Zelda 64 (Pré-lançamentos); Cool Boarders 3 (PST - Modos de jogo e comandos); Heart of Darkness (PST - Roteiro completo); Especial GameShark & Action Replay (Passo-a-passo para usar).

ED.139 MAIO
Syphon Filter (PST-Roteiro completo); Mario Party (N64 - Todos os desafios); Especial Jogos de Corrida (Beetle Adventure Racing, Monaco GP2, Need for Speed 4); Vigilante 8 (N64 - Segredos e dicas); Star Wars (Imagens dos novos games).

ED. 136 FEVEREIRO
Street Fighter Zero 3 (PST, todos os golpes), Tomb Raider 3 (PST/PC - Roteiro da Índia e Nevada); PC Emuladores (reportagem com sites para downloads).

ESPECIAL 9 - SÓ DICAS (DEZ 98)
760 Truques, 147 games. Parasite Eve (PST - Roteiro completo); Nintendo 64 (dicas para 30 jogos); Especial Mega & Super NES: 90 truques para 25 games).

ED.138 ABRIL
Silent Hill (PST - Roteiro completo); Star Wars Rogue Squadron (N64 - Todas as missões do jogo, como ter as medalhas de ouro e dicas); Playstation 2 (como será o novo console); Tomb Raider 3 (PST/PC - Roteiro final: Antártida e Catedral).

ED 135 JANEIRO
Sega Dreamcast (testamos o novo videogame); Crash Bandicoot 3 (PST - Até o final, com dicas); Zelda (N64 - Informações e comandos para começar a jogar); Duke Nukem: Time to Kill (PST - Toques básicos até a fase 9).

ESPECIAL 8 - SÓ DICAS (SET 98)
1000 Truques, 114 jogos. Mortal Kombat 4 (PST/N64 -Todos os golpes e dicas); King of Fighters '97 (PST/SAT/Neo Geo CD & Arcade - Golpes exclusivos e personagens extras).

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961
Publicidade: tel. (011) 3037-4074, fax (011) 3037-4427

ESCRITÓRIOS NO BRASIL

Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 164, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8226, fax: (021) 546-8130
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487

ESCRITÓRIOS NO EXTERIOR

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

INTERESSE GERAL
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFORMÁTICA EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE
ECONOMIA E NEGÓCIOS
EXAME • VOCÊ S.A.
AUTOMOBILISMO E TURISMO
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
ESPORTES
PLACAR
MASCULINAS
PLAYBOY • VIP EXAME
FEMININAS
CLAUDIA • ELLE • NOVA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA
DECORAÇÃO E ARQUITETURA
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
ARTE & DECORAÇÃO
ENTRETENIMENTO
CONTIGO • SHOW BIZZ

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 140. **Atendimento ao assinante:** Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (011) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Números atrasados:** as seis últimas edições, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro ou à distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à Dinap, Caixa Postal 2505 – CEP 06053-990, Osasco, SP, fax: (011) 868-3018; telefone (011) 810-4800; via Internet pelo endereço http://www.dinap.com.br ou pelo E-mail dinap.na@email.abril.com.br. O pagamento poderá ser feito por meio de cheque nominal ou pelos cartões Visa, Credicard, Diners, American Express e Solo. Distribuída com exclusividade no país pela Dinap.

Central de Atendimento ao Assinante:
Grande São Paulo: 3990-2112
Demais localidades: 0800-55-2112

ANER IVC

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

DESAFIO

Fácil

Quais os três lutadores que aparecem em todos os jogos da Série Street Fighter?

Escreva para Desafio Ação Games, Av. Nações Unidas, 7.221, 8º Andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP. Os autores das primeiras cinco cartas corretas (não vale usar fax ou e-mail) ganharão uma camiseta exclusiva (somente uma por residência). Vale a data de carimbo dos correios.

Resposta do último desafio

Os jogos da montagem da edição 139 são Silent Hill, Tomb Raider 3 e Marvel Super Heroes Versus Street Fighter. Responderam corretamente e ganharam uma camiseta os leitores: Antonio Rodrigo de Souza (de Itatiba, SP), Vanderlei Stupp (de Rio do Oeste, SC), Fabiano Catho Furlan (de Terra Rica, PR), André Luiz da Silva (de Urussanga, SC) e Iury Barreto da Silva (Lauro de Freitas, BA).

PERGUNTA DO MÊS

Qual a atriz que você gostaria de ver interpretando Lara Croft no cinema?

A Paramount deve começar em breve as gravações do filme Tomb Raider, mas a atriz principal ainda não foi escolhida. Escreva para a seção **Pergunta do Mês Ação Games** a dê a sua sugestão. As melhores respostas serão publicadas na revista.

Respostas do mês anterior:

Além do videogame, qual a sua maior curtição?

✷ *Ler Ação Games* e testar as dicas de todos os meses. Fabiana Ferreira Machado, Itatiba, SP.

✷ Minha outra curtição é *jogar futebol*. Alexandre Tomaz da Costa, Guarujá, SP.

✷ *Adoro ler gibis*. Aliás, fiquei supercontente em ganhar um gibi de presente na edição 140 de Ação Games. Ivan Alberto Pimentel Moreno, São Paulo, SP.

✷ Eu curto também jogar *RPGs de tabuleiro*. Pedro Ivo de Castro Oyama, Matão, SP

✷ Minha outra curtição é *ir ao cinema*. Não perco nenhum lançamento. Carlos Rogério de Oliveira, Goiânia, GO.

Para a Sony, que ainda não divulgou as fotos do novo Playstation.

Para a galera que enviou mensagens de aniversário para Ação Games.

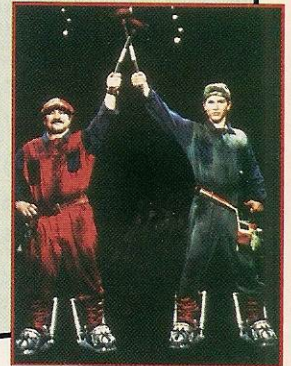
Videogame em cartaz

Muitos jogos são inspirados em sucessos do cinema, mas o contrário também acontece. Conheça os filmes baseados em seus jogos favoritos e espere por mais novidades na telona em breve

Mortal Kombat (1995)

O roteiro é de Ed Boon, um dos criadores do game. Com clima sombrio e muitos efeitos especiais, o filme tem Chistopher Lambert (no papel de Raiden), Talisa Soto (como Kitana) e Robin Shou (como Liu Kang), que dá um show nas cenas de ação. Em 97 foi lançada uma seqüência fraca: **Mortal Kombat - Aniquilação.**

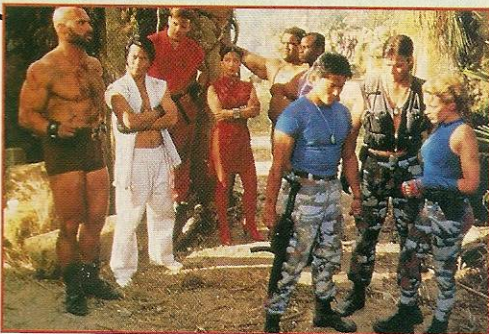
Super Mario Bros (1993)

A história é muito simples: Mario deve salvar a princesa Daisy, aprisionada pelo rei Koopa. O elenco tem Dennis Hopper, Lance Henriksen e Bob Hoskins, que exagera no sotaque italiano de Mario. O fime é fraco e mesmo quem curte o personagem pode se decepcionar.

Wing Commander (1999)

Dirigido por Chris Roberts, criador da série de games de computador, o filme estréia no Brasil em agosto. Como no jogo, a história começa em 2654, quando um esquadrão liderado por Christopher Blair, Todd Marshall e Jeannette Deveraux deve salvar a humanidade do ataque dos Kilrathi. A expectativa dos jogadores é curtir no cinema as incríveis cenas de ação e os efeitos especiais do game.

Street Fighter (1994)

O personagem principal é o Coronel Guile (Jean-Claude Van Damme), um comandante das Nações Unidas que reúne um grupo de lutadores para enfrentar o poder do general M. Bison (Raul Julia). As cenas de luta não empolgam muito, mas vale só para ver Ryu e sua turma em ação.

Fotos: Divulgação

Double Dragon (1993)

Os irmãos Jimmy e Billy Lee ganharam vida em um filme produzido para TV. Nos papéis principais estão Mark Dacascos e Scott Wolf. As cenas de luta são fracas e não há grandes efeitos especiais. É difícil de encontrar em locadoras, mas é muito reprisado na TV.

Leitores em Ação

Cartas e Desenhos

DÚVIDAS DO MÊS: MAIS PLAYSTATION 2

Quando será lançado o Playstation 2? Queria ver uma foto do novo videogame.

Renato A. Telles
Rio de Janeiro, RJ

O lançamento no Japão deve ser em março do ano 2000 e até o final do mesmo ano será apresentado ao resto do mundo. Até o fechamento desta edição a Sony não havia divulgado fotos oficiais. Algumas imagens disponíveis na Internet são montagens. Assim que a empresa acabar com o mistério você vai encontrá-lo na revista.

O que é DVD? Os jogos do Playstation 2 só vão aceitar este padrão?

Eduardo Silva
Campinas, SP

DVD é a forma abreviada de Digital Versatile Disc, que é um disco óptico com maior capacidade de armazenamento de dados do que um CD. Só para você ter uma idéia, um DVD comum permite armazenar 4,7 Gygabytes de dados, enquanto um CD armazena 650 Megabytes. Com todo esse potencial, os novos jogos devem ter alta qualidade de aúdio e vídeo. A Sony já anunciou que o novo console deve rodar também os jogos atuais.

Os jogos em DVD também serão dividos em zonas, como os filmes? Vamos poder continuar curtindo os jogos japoneses e americanos ?

José A. Marcoñatto
Joinville, SC

A divisão em zonas, adotada nos filmes em DVD, foi uma exigência da indústria cinematográfica para garantir o controle sobre a distribuição de cópias pelo mundo. Ainda não há informações das produtoras de videogame sobre o assunto, mas elas também podem adotar alguma proteção para controlar os lançamentos e evitar a distribuição de cópias ilegais.

Marcos André, de São Paulo, SP usou apenas caneta hidrocor

Trabalho em lápis de cor e caneta, de Luís Fernando da Silva, de Lucélia, SP

Dreamcast: preço nas alturas

Por que o preço do Dreamcast subiu tanto? Pensei em comprá-lo quando custava cerca de R$ 700,00 e agora o preço foi para R$ 1.200,00. É muito dinheiro!! Quando o Dreamcast voltará ao preço inicial?

Rodrigo Biz da Silva
Sombria, SC

O Dreamcast não foi lançado oficialmente no Brasil e só está disponível em importadoras. Com a alta do dólar os preços têm variado muito e não é possível prever quando tudo vai se estabilizar. Ainda assim, R$1.200,00 é muito caro e se você procurar bem provavelmente vai encontrar o console por um preço menor. O lançamento no Brasil deve acontecer em setembro, ao mesmo tempo que nos EUA. Segundo a Tec Toy, o preço de lançamento deve ficar em torno de R$ 800,00.

Ação ou RPG?

Descobri a receita do sucesso de Ação Games: credibilidade, objetividade, clareza, elegância, criatividade e respeito ao leitor. Não caprichem tanto! Eu estou lendo mais do que jogando. Vocês são realmente os melhores. Só tenho um dúvida: qual o critério que determina a o gênero do jogo? Já vi o mesmo game ser apontado como Ação e como RPG e fiquei confuso.

Alex Bellini
Votorantim, SP

Você descobriu mesmo alguns ingredientes de nossa "receita". E já que ela está funcionando tão bem, nós vamos caprichar sempre mais para garantir o entusiasmo dos leitores. Com certeza você vai conseguir um tempinho para jogar depois de ler tudo sobre seus games favoritos. Sobre a dupla classificação em alguns jogos, explicamos: alguns jogos misturam características diferentes. Assim, Zelda, por exemplo, tem todos os elementos de um RPG, mas tem também muita ação e atrai até jogadores que não curtem muito o gênero RPG. O mesmo pode acontecer com jogos de corrida, estratégia ou qualquer outro estilo. Este é só mais um dos nossos segredos: informações completas, para você saber realmente tudo sobre os jogos mais quentes.

Os outros finais de Silent Hill

Tenho algumas dúvidas sobre o roteiro de Silent Hill. Fiz os finais Good e Good + e quero saber como fazer os outros dois. Já tenho quatro itens especiais, mas não consigo pegar a Katana. Para que serve o item especial Channeling Stone? Parabéns pela revista e um abraço para a turma da redação!

Rafael Silva Alípio
Belo Horizonte, MG

Para chegar ao final Bad basta você ignorar o Dr. Kaufman ao invés de salvá-lo quando ele está no Annie's Bar, no Litoral de Silent Hill. Mas lembre-se de salvar Cybil no Amusement Park. Já para fazer o final Bad+ esqueça do Dr. Kaufman e depois mate Cybil no parque. Com este final você habilita a Katana, que aparece na primeira casa em que você entrar. O item Channeling Stone serve para fazer um final secreto e completamente maluco (veja na seção de Dicas desta edição).

Mario faz um golaço no desenho de Ronaldo Sérgio Mandu, de Minas Gerais

Action Replay não funciona com Gran Turismo?

Tenho o Gran Turismo original para Playstation e tentei usar os códigos de Action Replay, mas eles não funcionam. Será que meu CD possui Master Code ou o Action Replay está quebrado?

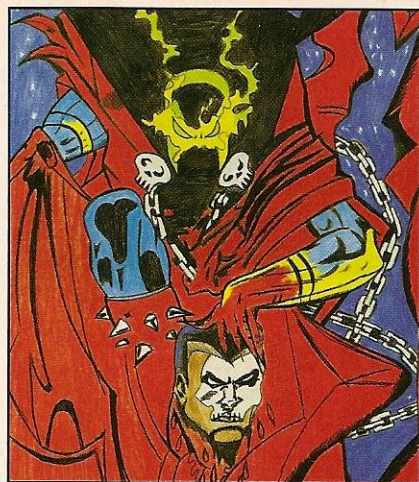
Rafael Ribeiro da Silva
São Paulo, SP

Antes de entrar em pânico, verifique se a versão do seu jogo é compatível com a do código que você está tentando utilizar. Lembre-se de que o GameShark não aceita códigos do jogo em japonês para versões de jogos americanos e vice-versa. Se o jogo e o código forem compatíveis e o código estiver certo, pode haver mesmo algum problema com seu Action Replay. Teste-o com outros jogos.

Cartucho de expansão para o Nintendo 64

Acabo de comprar meu Nintendo 64 e quero saber para que serve o cartucho de expansão e onde deve ser colocado. Há previsão de lançamento de algum Street Fighter e de um Donkey Kong para o Nintendo 64? Parabéns pela revista e continuem assim!

Henrique M. Vieira
Holambra, SP

O cartucho de expansão de memória é acoplado no local do Jumper Pak, na parte de cima do console. Ele funciona como uma placa de aceleração gráfica. Assim, se você utiliza o acessório e um jogo compatível com ele, os gráficos melhoram muito. Não há informações oficiais sobre games da série Street Fighter para Nintendo 64, mas pode esperar pelo novo Donkey Kong 64, que está prometido para este ano.

Juliette Duarte Silveira, São Bernardo do Campo, SP

Acessórios para Game Boy

Existe algum acessório para jogar com o Game Boy na televisão. A Nintendo pretende lançar algum portátil de 16 bits? Continuem fazendo a melhor revista do mundo.

Gabriel Massaro
São Paulo, SP

O Game Boy tem vários acessórios, mas nenhum para ser acoplado à televisão. O único jeito de curtir na TV os jogos do Game Boy é através do Super Game Boy, que só funciona conectado ao Super Nintendo e dispensa o Game Boy. A Nintendo não divulgou qualquer informação sobre novos projetos de videogames de 16 bits.

GameShark destruído

Tenho a versão 2.03 do GameShark e quando ligo aparece a tela de apresentação, que some logo em seguida. Me ajudem, não posso perder os meus arquivos!

Luiz Vecchi
Conceição da Aparecida, MG

Pela sua descrição do problema, seu GameShark está mesmo danificado. A única alternativa seria tentar conectá-lo a um computador, através de um cabo serial especial, e transferir as informações para o micro. O problema é que esse cabo é importado e difícil de encontrar no Brasil e o trabalho deve ser feito por um técnico especializado.

Todos os desenhos desta seção foram considerados *Dez!* e seus autores ganharão uma camiseta exclusiva de Ação Games

Lara e Witchblade juntas novamente

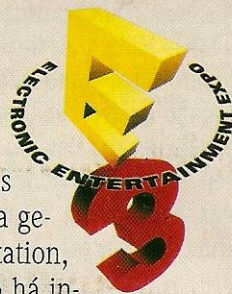
A poderosa heroína dos gibis e a sensual aventureira dos videogames se encontram novamente na revista em quadrinhos Tomb Raider e Witchblade 2. Depois do sucesso da primeira edição, lançada em 98, Lara Croft e Witchblade se unem novamente para investigar o desaparecimento de um artefato egípcio. Os povos antigos atribuíam poderes mágicos ao objeto roubado e as garotas se envolvem em aventuras cheias de mistério para encontrá-lo. A revista estará nas bancas no início de julho.

Todas as novidades do mundo na E3

A E3 (Eletronic Entertainment Expo) é um dos mais importantes eventos do mundo dos videogames. Todos os fabricantes de consoles, produtores de jogos e desenvolvedores de software estarão na exposição que se realiza em Los Angeles, nos EUA, entre os dias 12 e 15 de maio, pouco depois do fechamento desta edição de Ação Games. Claro que nossa equipe de reportagem também vai estar lá, para conferir os lançamentos e descobrir todas as novidades.

O grande destaque este ano deve ser a apresentação do projeto do Playstation 2. A expectativa é que a Sony revele agora tudo sobre o projeto, inclusive fotos e detalhes técnicos. Todo mundo quer ver também os primeiros jogos produzidos para a próxima geração do Playstation, mas ainda não há informações oficiais das produtoras sobre o assunto.

O lançamento do Dreamcast nos EUA, previsto para setembro, também deve agitar a feira, com a apresentação de muitos jogos novos em inglês e acessórios para o console.

Com expositores como Nintendo, Capcom, Konami, Eletronic Arts, Eidos, Lucas Arts, Namco, Warner, Universal, Sierra, SNK e muitos outros, o que não vai faltar na E3 é novidade. Fique ligado: contamos tudo para você na próxima edição.

Mais um Street Fighter

A Capcom está testando o novo Street Fighter EX Plus 2. O jogo deve ser totalmente tridimensional, com gráficos de alta qualidade e pode ser lançado para Dreamcast, Playstation ou Playstation 2. Por enquanto a empresa não revela dados oficiais sobre o game que deve sair ainda este ano.

Melhor que Tetris

O criador de Tetris, Alexey Pajitnov, está desenvolvendo um novo jogo, o Pandora's Box (Caixa de Pandora), que deve ter mais de dez tipos de quebra-cabeças, com 350 variações. O jogo será distribuído pela Microsoft e deve ser lançado em setembro nos EUA.

Controle sempre à mão

Power Glove é uma espécie de luva que funciona como joystick. Você conecta o acessório ao Playstation e consegue fazer mais facilmente manobras complicadas e movimentos que exigem precisão. Disponível nas importadoras, custa cerca de R$ 85,00.

Filmes no Playstation

O Movie Card é um acessório para assistir filmes através do Playstation. O aparelho fica conectado na parte de trás do console e permite que o aparelho leia CDs de filmes gravados em MPEG 2 (um padrão específico de compressão de arquivos de vídeo). O Movie Card custa cerca de R$ 130,00 e é vendido em lojas de produtos importados, onde você pode encontrar também os filmes gravados CD, com preço na faixa de R$ 20,00.

Pokemon está na televisão

O videogame que virou desenho animado já está sendo exibido no Brasil pela Rede Record. Em 97 a série japonesa causou polêmica quando uma cena do capítulo 38 provocou mal-estar e até convulsões em adultos e crianças. Especialistas concluíram que o problema foi causado por efeitos de luzes coloridas, que atingiram pessoas com predisposição à epilepsia ou com olhos muito sensíveis. A cena já foi cortada e você pode curtir tranqüilo as peripécias do garoto Ash, que conta com a ajuda de Pikashu para capturar os monstrinhos Pokemons.

Novo videogame da Nintendo

Dolphin (golfinho) é o nome do projeto do videogame de nova geração da Nintendo. Também chamado de N2000, o console deve ser equipado com um hardware poderoso para rodar jogos com renderização em tempo real e suportar gráficos de alta resolução. O novo videogame poderá rodar jogos em DVD, assim como o Playstation 2. A empresa não anunciou a data oficial de lançamento.

TOP TEN NACIONAL AÇÃO GAMES

Os jogos mais alugados no país em abril

Zelda continua firme na liderança entre os mais alugados de Nintendo 64. No Playstation, Marvel Versus Street Fighter dispara na frente e novidades como Gex 3, Syphon Filter e Need for Speed 4 já conquistaram a galera. Notamos que em todas as plataformas, entre os destaques, há sempre pelo menos dois games de futebol. Parece que os craques do videogame também se ligam em esportes.

MEGA & SNES (16 BITS)	SATURNO & PLAYSTATION (32 BITS)	NINTENDO 64 (64 BITS)
1 - Donkey Kong Country 3 - SNES	1 - Marvel Vs Street Fighter - SAT/PST	1 - Zelda Ocarina of Time
2 - Int. S.S. de Luxe - SNES/MEGA	2 - Need for Speed 4 - PST	2 - International S. Soccer 64
3 - Fifa Soccer 98 - SNES/MEGA	3 - Bug's Life - PST	3 - South Park
4 - Super Mario Kart - SNES	4 - Sport Car GT - PST	4 - Star Wars Rougue Squadron
5 - NBA Jam - SNES/MEGA	5 - Silent Hill - PST	5 - Turok 2
6 - Final Fantasy 3 - SNES	6 - Gex 3 - PST	6 - Castlevania 64
7 - Power Rangers - SNES	7 - Syphon Filter - PST	7 - Fifa Soccer 99
8 - Aladdin - SNES	8 - International S.Soccer 98 - PST	8 - Mario Party
9 - Mega Man X3 - SNES	9 - Gran Turismo - PST	9 - Top Gear Overdrive
10 - MK3 - SNES/MEGA	10 - Fifa Soccer 99 - PST	10 - Rampage 2

LOCADORAS CONSULTADAS: **Belo Horizonte - MG** - Mega Game, Tel.: (031) 296 7184 - **Curitiba - PR** - Videoteka, Tel.:(041) 262 7581 **Porto Alegre - RS** - Espaço Vídeo, Tel.: (051) 311-7999 - **Rio de Janeiro - RJ** - Game Palace, Tel.: (021) 430 -7146 - **Salvador- BA** - Kombat Games, Tel.: (071) 255-0977 - **São José dos Campos - SP** - ProGames, Tel.: (012) 341-7250 - **São Paulo - SP** - ProGames Mooca, Tel.: (011) 591- 0039.

Namorada ou víd Fique com os dois

Não é só a sua garota que reclama quando você passa horas detonando jogos. Veja como conciliar namoro e games, sem crises

O videogame é a paixão de Rodrigo, de 17 anos, que passa horas se divertindo com jogos de corrida, futebol e luta. Mas essa obsessão lhe custou caro. Depois de seis meses de namoro com Fabiana, 15 anos, ele descobriu que ela havia saído com outro rapaz e foi pedir explicações. Ouviu o que não queria: "Você gosta mais do Playstation do que de mim", disse a garota quando terminou o namoro.

Ele não gosta de falar sobre o que aconteceu e nem quer dar seu nome completo ou ser fotografado. Mas avisa: "Daqui pra frente só quero saber de meninas que curtam videogame".

Será que esta é a melhor solução? A psicóloga Rosely Sayão garante que não: "O videogame nunca é única razão de uma separação. Por trás dessas discussões o que existe é uma grande carência. A sensação de falta de atenção é o que realmente atrapalha o relacionamento", esclarece.

Segundo Magda, o maior problema é quando Alexandre fica "grudado na tela"

Tratados de paz

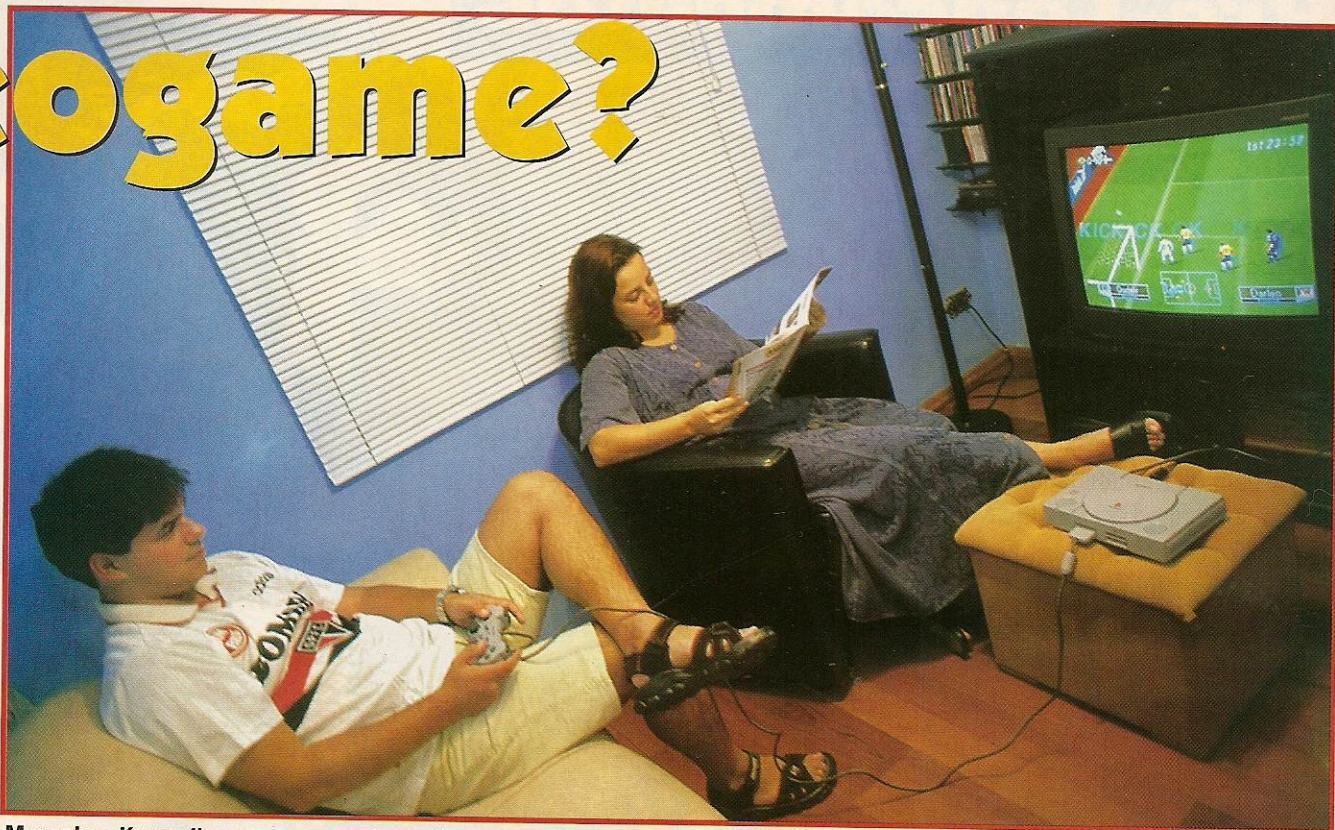
É justamente esta a reclamação de Magda dos Santos, 22 anos: "Muitas vezes eu ia à casa do meu namorado ele não desgrudava do computador. Até gosto de jogar, mas odeio quando ele fica vidrado na tela". Alexandre Zanelato, 26 anos, se defende: "É difícil parar na melhor parte". Um dia Magda cansou de esperar por ele e foi embora, sem dizer nada. "Percebi que estava exagerando e comecei a jogar menos", confessa o namorado.

"Ou o videogame ou eu!"

Se você adora videogame, já deve ter escutado esta frase de alguma namorada. "A diferença de interesses está ligada à questões culturais e ao tipo de educação que cada um recebe. Geralmente as meninas são levadas a gostar de um tipo de atividade e os meninos, de outro", explica a psicóloga Rosely Sayão. Claro que esses padrões mudam e há garotas que adoram videogame. Se esse não é o caso de sua namorada, siga nossas dicas:

- Convide-a para jogar com você e mostre o quanto pode ser divertido.
- Deixe que ela experimente vários estilos de jogo e não somente os seus games favoritos.
- Quando jogarem juntos, encare como divertimento e não como disputa. Você não precisa ganhar todas.
- Se ela detesta videogame, prefira marcar os encontros para depois que você curtiu os seus jogos e que ela fez as coisas das quais gosta.
- Nunca diga que esqueceu de um compromisso porque ficou jogando.
- Leia esta reportagem junto com ela e converse sobre o assunto. Um bom papo pode resolver o problema.

eogame?

Fotos: Ivan Carneiro

Marcelo e Karen fizeram um acordo: cada um se diverte do seu jeito, mas eles não deixam de sair por causa do videogame

Cada um na sua

Essa também foi a solução para Marcelo Thomaz, de 27 anos, que costumava jogar todos os finais de semana. Só que os sábados e domingos também eram os únicos dias em que podia ficar tranqüilo com sua esposa Karen S. Thomaz, 28 anos. Ou melhor, quase tranqüilo, já que ela não queria passar seu tempo livre entre jogos de luta e de futebol. Resultado: era só o Marcelo plugar o aparelho que começavam as discussões.

Depois de muita briga, eles fizeram um acordo: ele só jogaria quando ela também estivesse ocupada e não deixariam de fazer coisas juntos por causa do videogame. Só para garantir a harmonia no lar, Karen fica sempre atenta: "Quando ele insiste em mais uma partidinha, ameaço jogar o videogame pela janela", conta. "Mas eu me garanto: tenho dois consoles", diverte-se Marcelo.

Feitos um para o outro

Nem todo mundo briga por causa de videogame. A convivência entre namorados e jogos pode até ser bem divertida. É o caso de Fernanda Rezende, 22 anos, e Luciano Beccare, de 24 anos, que namoram há três anos e, logo nos primeiros meses, descobriram algo em comum: os dois adoram jogar videogame.

Todos os domingos eles se reúnem com os amigos para campeonatos. "É uma ótima opção de lazer para quando está chovendo ou não temos grana para sair", conta Luciano. Os dois só discordam na hora de escolher seus jogos favoritos: "Ele adora futebol e eu prefiro jogos de ação e aventura", explica Fernanda. Mas nem isso é motivo de briga. Quando ele resolve bater uma bola com os amigos no videogame, ela fica por perto, na maior torcida.

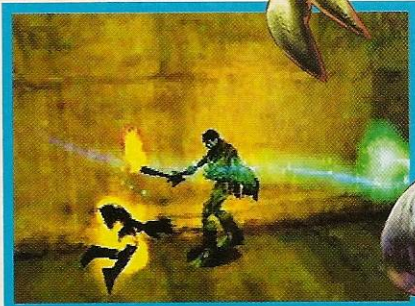
Pré–Lançamentos

Os jogos que você vai curtir em breve

PLAYSTATION

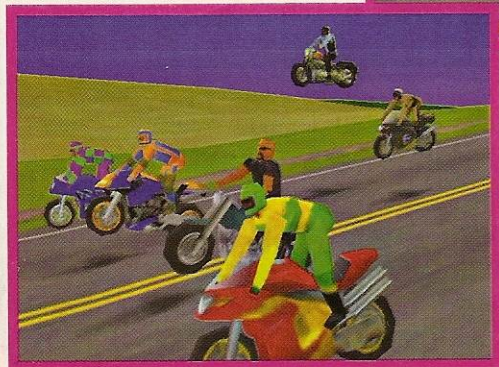
Legacy of Kain: Soul Reaver

Ação, da Eidos/Crystal Dynamics, 1 jogador

A esperada continuação de Blood Omen deve chegar ao Brasil em junho. No primeiro jogo o vampiro Kain escolhe entre sacrificar sua vida para o bem da humanidade ou governar o mundo das sombras. Em Soul Reaver ele prefere a segunda opção e torna-se um cruel vilão. Você joga como seu inimigo Raziel, um vampiro que foi aprisionado por Kain e é capaz de tudo para se vingar. São dezenas de fases repletas de inimigos com um visual alucinante.

NINTENDO 64

Road Rash 64

Corrida, da THQ, 1 a 4 jogadores

O mais novo jogo da série de corrida e ação promete estrear no Nintendo 64 trazendo combates empolgantes. Além de detonar a concorrência você deve vencer corridas para ganhar dinheiro e equipar seu veículo. Previsto para agosto.

PLAYSTATION

Tony Hawk's Pro Skater

Esporte, da Actvision, 1 ou 2 jogadores

Um jogaço de skate, com manobras super-radicais. Movimentos fáceis de fazer e doze pistas cheias de rampas, ladeiras e outros obstáculos são os detaques do game, que teve sua produção acompanhada por Tony Hawk, um campeão do esporte. Lançamento previsto para julho.

DREAMCAST

Geist Force

Enva/Ação, da Sega, 1 jogador

O visual é o forte deste jogo que demonstra toda a capacidade gráfica do Dreamcast. Você participa de uma batalha alucinante e interage com os elementos do cenário. Entre explosões e tiroteios, impressionam os detalhes, como nuvens de poeira e naves que soltam fumaça. Previsto para agosto.

NINTENDO 64

Space Invaders

Ação, da Activision, 1 ou 2 jogadores

Um clássico que viciou várias gerações chega ao Nintendo 64 com inovações como armas especiais e visão tridimensional. Felizmente o desafio continua o mesmo: detonar as naves que aparecem em todos cantos da tela atirando em sua direção. Previsto para ser lançado em julho.

NINTENDO 64

Monster Truck Madness

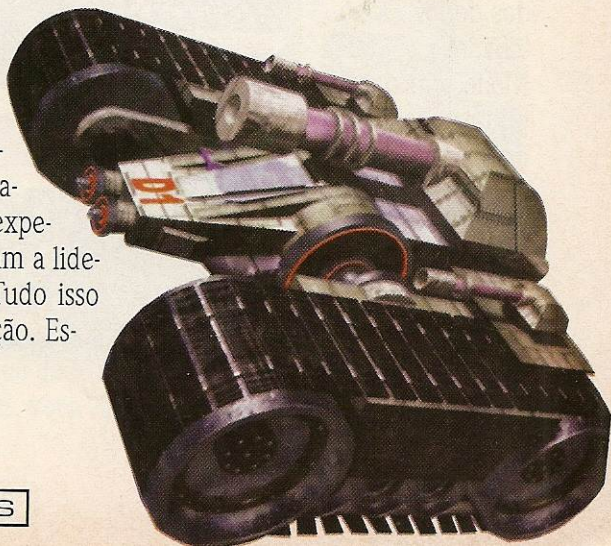
Corrida, da Rockstar, 1 a 4 jogadores

Caminhões monstruosos disputam rachas em sete pistas malucas. Há corridas noturnas e até uma bizarra partida de futebol em que seu caminhão empurra uma bola gigante para fazer gols. O lançamento deve ser em julho.

PLAYSTATION

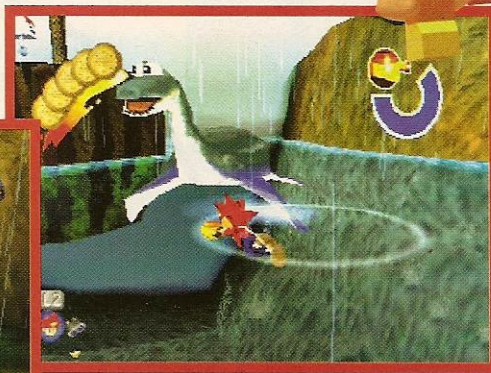
Warzone 2100

Estratégia, da Eidos/ Pumpkin Studios, 1 jogador

Uma estratégia de guerra realista, com muitas novidades. Você realiza pesquisas para desenvolver novos armamentos e durante as batalhas seus soldados adquirem experiência, são promovidos e passam a liderar tropas cada vez maiores. Tudo isso com gráficos em 3D e muita ação. Estará nas lojas em junho.

PLAYSTATION

Ape Escape

Ação, da SCEI, 1 jogador

Um grupo de macacos com alto nível de inteligência volta ao passado para dominar os humanos. Você é o herói Spike, um garotinho que tem a missão de impedi-los. É o primeiro jogo criado especialmente para o controle Dual Shock do Playstation e os comandos exigem o uso dos dois controles analógicos e de todos os botões do joystick, o que deve tornar a jogabilidade um pouco complicada.

NINTENDO 64

World Driver Championship

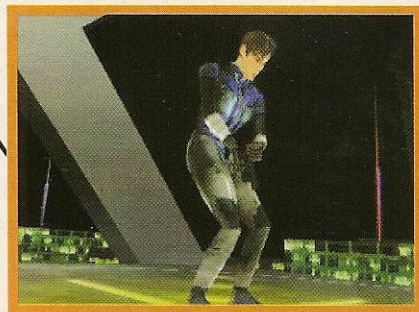
Corrida, da Midway, 1 ou 2 jogadores

Um simulador com 120 pistas, mais de trinta carros diferentes e pilotagem bem realista. Entre os modos de jogo a novidade é o Story Mode, em que o piloto recebe propostas de trabalho de outras equipes para ganhar mais dinheiro e habilitar carros mais velozes. O lançamento será em junho.

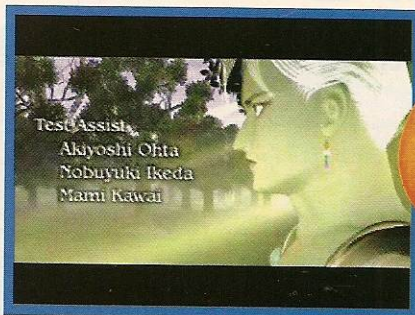
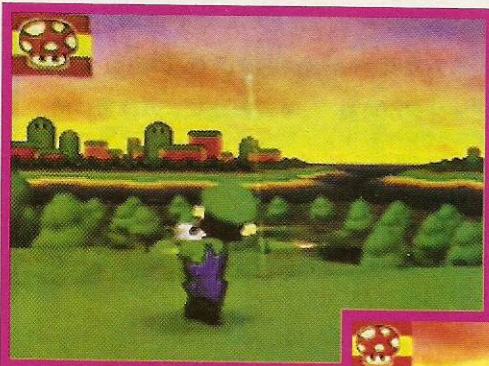
NINTENDO 64

Perfect Dark

Aventura, da Rare, 1 jogador

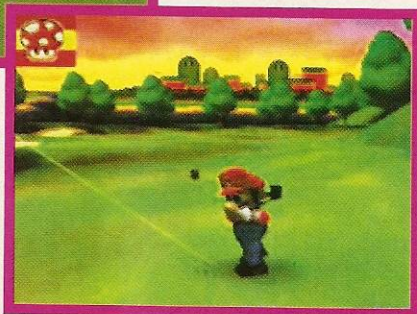
No ano de 2023 o mundo é controlado pela megacorporação DataDyne e você assume a personalidade de Joanna Dark, uma espiã que tenta desvendar os segredos da empresa. O jogo mistura ação e aventura e terá gráficos de alta qualidade. Deve estar nas lojas em julho.

PLAYSTATION

Final Fantasy Collection

RPGs, da Square Soft, 1 jogador

Os fãs vão delirar! Final Fantasy Colletion traz três CDs com os seis primeiros episódios da saga de RPGs. É uma oportunidade legal de jogar estes clássicos, principalmente o primeiro Final Fantasy, que só saiu para o Nintendo 8 bits e quase ninguém conhece. O pacote deve ser lançado no Japão em junho.

NINTENDO 64

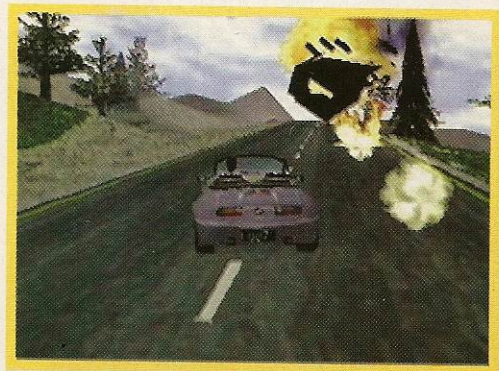
Mario Golf 64

Esporte, da Camelot, 1 a 4 jogadores

Como outras personalidades ricas e famosas, Mario resolveu jogar golfe. O novo game deve ter mais de dez personagens, com destaque para Mario, Luigi e Peach. Além de engraçado, o jogo promete ser bem realista, pois a produção é da Camelot, que desenvolveu também Hot Shots Golf. É sua chance de conhecer as regras deste esporte e de se divertir com ele. O lançamento deve ser em agosto.

PLAYSTATION

Tomorrow Never Dies

Ação, da Eletronic Arts, 1 jogador

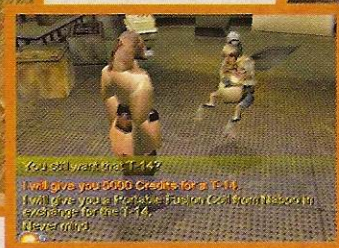
O super-agente James Bond está de volta. Desta vez ele deve impedir que o magnata Elliot Carver provoque uma guerra entre a China e a Inglaterra. Para isso, além de seu fantástico arsenal de armas e apetrechos, conta com a ajuda de Wai Lin, uma bela agente chinesa. Além de jogar com os dois personagens, você vai curtir cenas do filme durante o jogo, que deve sair em agosto.

Star Wars - Episode 1

Novas cenas dos dois games mais esperados do momento

PLAYSTATION

The Phantom Menace

Aventura/Ação, da Lucas Arts

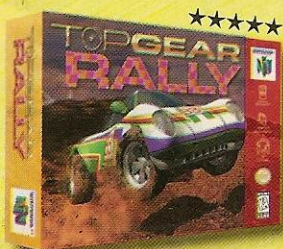
Seu objetivo no jogo é encontrar o garoto Anakin Skywalker, mais conhecido como Darth Vader. Você começa jogando como Obi-Wan Kenobi ou Qui-Gon Jinn e terá ajudade de personagens como o Capitão Panaka e a rainha Amidala. Para encontrar o garoto é preciso desvendar os enigmas de doze fases, em diferentes planetas. O game deve sair primeiro para Playstation e PC e logo depois para Nintendo 64.

NINTENDO 64/ COMPUTADOR

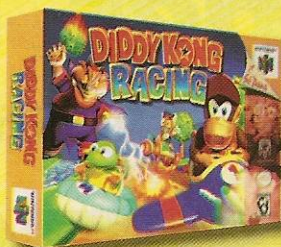
Racer

Corrida/Ação, da Lucas Arts

Você pilota naves futuristas em corridas empolgantes e viaja por cenários totalmente tridimensionais. O jogador pode escolher Anakin Skywalker ou um dos outros vinte pilotos do game e participa de disputas Multiplayer (para até quatro jogadores no Nintendo 64 e até oito PC). Previsto para o final de maio.

DEU A LOUCA NA NINTENDO!!

PROMOÇÃO CARTUCHOS N64 R$ 49,00 CADA

CORRIDA

TOP GEAR RALLY
- 4 modos de jogo: Arcade, Torneio, Corrida contra o relógio e Treino!
- 9 carros com características diferentes. Troque os pneus, suspensão ou crie seu carro na oficina virtual
- Condições climáticas que se alteram a cada corrida!
- Compatível com Rumble Pak

DIDDY KONG RACING
- Compatível com Rumble Pak!
- Compatível com Cartucho de Memória!
- Diversos "chefes" de fase, itens especiais e desafios secretos!
- Até 4 jogadores simultâneos no Vs. Mode!

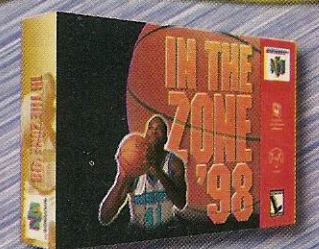
MULTI RACING CHAMPIONSHIP
- Diversos veículos para escolha, além de outros que se consegue vencendo as pistas!
- Impressionante nível de detalhes!
- Corridas diurnas e noturnas!
- 3 modos de jogo!

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
- 5 modos de jogo!
- 4 modelos de carros super potentes!
- Gráficos e realismo impressionantes!
- Jogo simultâneo para quatro jogadores!

LUTA

BIO-FREAKS
- Livre uso do espaço 3D!
- Arenas interativas!
- Possibilidade de desmembramento!
- Impressionante design de personagens!

MACE: THE DARK AGE
- 16 personagens selecionáveis, 2 impressionantes chefes e 6 personagens secretos!
- Cenários interativos!
- Cada personagem possui sua própria arma!

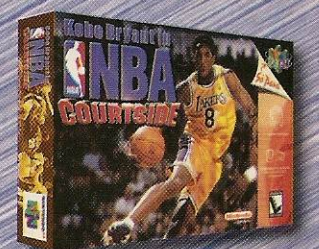
FIGHTER'S DESTINY
- Lutas com revolucionário sistema de pontuação
- Modo de treinamento
- Mais de 60 golpes por personagem e diversos estilos de artes marciais
- Compatível com Cartucho de Memória e Rumble Pak!

NBA IN THE ZONE
- Todos os 29 times da NBA além de 2 All-Star!
- Mais de 300 jogadores e 300 jogadas diferentes.
- Negocie ou crie um jogador!
- Compatível com Rumble Pak!

AÇÃO & RPG

QUEST 64
- Gigantesco ambiente 3D com 07 cidades e inúmeras localidades!
- Mais de 100 personagens para interagir e batalhar!
- Mais de 50 magias que utilizam os 4 elementos da natureza
- Compatível com Cartucho de Memória

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
- Quatro personagens!
- Primeiro game de N64 com elementos de RPG!
- Excelentes efeitos sonoros e música!

FORSAKEN 64
- Os melhores efeitos de iluminação do N64 até hoje!
- Emocionante modo multiplayer para 4 jogadores!
- Impressionantes velocidades!
- Compatível com Cartucho de Memória e Rumble Pak!

ESPORTE

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE
- Sete ângulos de câmera com níveis ajustáveis de zoom!
- Mais de 300 jogadores com estatísticas atualizadas!
- Crie seu próprio jogador e troque outros entre os times!
- Compatível com Rumble Pak e Cartucho de Memória!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM CASA

Nintendo by gradiente
www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Marvel Vs Capcom traz novidades

Modos de luta diferentes e qualidade de fliperama

Por Antonio Saraiva

A briga entre super-heróis e lutadores de rua ficou ainda mais legal, com mudanças nos modos de jogo e personagens diferentes como Capitão Comando, Hyryu, Strider e Megaman.

A maior novidade desta versão é que, além da opção de disputas entre duplas, você e seu parceiro podem acionar um terceiro lutador, que entra em cena apenas para acertar seus oponentes com golpes poderosos.

Outra inovação divertida é o golpe Two in One (dois em um), para você usar seus dois lutadores ao mesmo tempo contra um rival.

Fliperama em casa

É o primeiro jogo em duas dimensões para o novo console e o visual e as animações impressionam pela qualidade. Esta conversão do jogo de Arcade para Dreamcast ficou perfeita: você tem a impressão de estar jogando fliperama dentro de casa.

A jogabilidade é boa e os golpes são rápidos, mas é preciso se acostumar com o controle do console pois a posição dos botões pode dificultar a movimentação dos personagens.

O modo Trainning é interativo: você luta contra o computador sem perder vidas

O Capitão América arrasa Venom com um golpe Hyper Star and Stripes. Para fzer o mesmo, use ↓ →↘, Soco, Soco

A luta de dois contra um é arriscada: você pode perder seus dois personagens ao mesmo tempo

Strider atinge o Capitão América com um explosivo combo áreo

No Survival enfrente todos os lutadores

Comandos

- A - Chute fraco
- B - Chute médio
- R - Chute forte
- X - Soco fraco
- Y - Soco médio
- L - Soco forte
- R+L - Trocar de parceiro
- Y+B - Chamar o ajudante
- ↓,↑ ou 3 chutes - Super Pulo
- Two in One (somente com a Barra de Energia no nível 2) - ↓↙←+L+R

Marvel Vs Capcom
Luta, da Capcom

DREAMCAST	
GRÁFICOS	10
SOM	9,0
JOGABILIDADE	8,5
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	9,1

1 a 4 jogadores

Tiros e suspense em Blue Stinger

Desvende os segredos de uma ilha cheia de inimigos

Por Fábio Nobre

Eliot está a bordo de um barco com um amigo, quando ocorre um violento tremor. Ao recuperar a consciência, ele descobre que uma estranha bolha envolveu toda a região ao seu redor, inclusive a ilha para onde se dirigia. Seu parceiro ficou preso e nada pode fazer para ajudá-lo.

Preso lá dentro, sua única alternativa é nadar até a ilha para desvendar o mistério. Esta é a sua missão neste jogo cheio de segredos, quebra-cabeças e inimigos arrepiantes.

Trama envolvente

No início você joga com Eliot, mas encontra amigos, como Dogs e a corajosa Janean, para comandar em outras partes do game.

Entre os cenários futuristas é preciso encontrar cartões magnéticos e máquinas para comprar armas e substâncias energéticas como hamburgueres, cachorros-quentes e refrigerantes.

A movimentação é um pouco lenta, mas a história é envolvente e o jogo empolga. Apesar das legendas em japonês, o jogo tem narração e diálogos em inglês, o que facilita muito sua missão.

Comandos

A- Ação
X- Golpe (Eliot)/ Defesa (Dogs)
Y ou R- Usar arma

Fique de olho nos cenários para encontrara objetos como este ID Card (cartão de identificação)

Empurre a caixa para alcançar o telhado e encontrar outro cartão

Neste painel use o código 1-2-2-4 para abrir um portal que está logo à frente

Blue Stinger
Ação, da Sega

DREAMCAST	
GRÁFICOS	9,5
SOM	8,0
JOGABILIDADE	8,0
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	8,6

1 jogador, aceita Visual Memory

Nesta máquina compre munição e comida

Micro Machines: desafio em miniatura

Corra em mesas de bilhar, tanques e outras pistas malucas

Para acionar o Turbo acelere logo que ouvir o primeiro sinal na largada

Vença uma corrida para receber um veículo novo como prêmio

Passe pelo líquido colorido para pegar fogo e ganhar impulso

Evite passar com a lancha por cima das folhas : o acelerador pára de funcionar

Nesta pista ande mais devagar: há armadilhas para derrubá-lo da mesa

Comandos
A - Acelerar | R - Saltar
B - Frear | L ou Z - Utilizar item

Divertido e criativo, este jogo traz miniaturas, desde carros comuns até tanques de guerra, para você controlar em corridas disputadíssimas.

As provas realizam-se em mesas de café, tanques de lavar roupa e outros cenários cheios de detalhes engraçados. Para detonar os oponentes há martelos, explosivos e até mísseis, mas o piloto tem de ficar atento e se manter sempre na pista.

O jogo foi lançado para o Nintendo 8 bits e ganhou uma versão para Playstation, mas ficou ainda mais legal agora, com melhorias nos gráficos e na jogabilidade.

Modos de Jogo

Challenge - Enfrente sete adversários em todas as pistas.
Head to Head - Corrida contra um adversário apenas.
Multi Player - Para disputas entre dois ou mais jogadores.
Team - Partidas empolgantes entre duplas de jogadores reais.
Time Trial - Corrida contra o relógio.

Micro Machines 64 Turbo
Corrida, da CodeMasters

NINTENDO 64	
GRÁFICOS	9,0
SOM	8,5
JOGABILIDADE	8,5
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	8,7

1 a 4 jogadores, aceita Memory Pak e Rumble Pak

Lode Runner 3D é muito divertido

Um desafio empolgante e cheio de armadilhas

Por Fábio Nobre

No início parece fácil até demais, mas o desafio aumenta em cada fase e você não consegue desgrudar deste jogo, que fez sucesso no PC e no Playstation e agora ganhou uma nova versão tridimensional muito legal.

A estrutura é simples: o jogador deve abrir caminho em labirintos para pegar as peças douradas espalhadas por cinco planetas, em 136 perigosas fases.

Livre-se dos inimigos

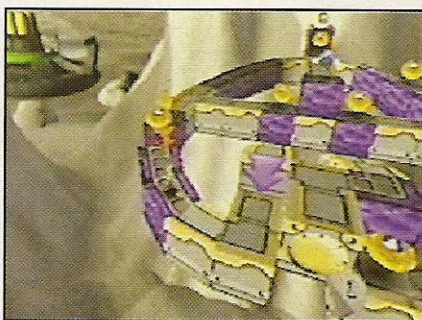
Com sua arma laser e bombas especiais, colocadas em pontos estratégicos, você detona blocos para abrir passagens e se livrar dos Monks, inimigos que o perseguem o tempo todo.

Como os blocos surgem em todos os lugares, é preciso criar uma estratégia para pegar as bombas, fazer armadilhas, destruir os obstáculos e os irritantes Monks. Mas fique atento: basta encostar em um inimigo e você está fora de combate.

Lode Runner
Estratégia, da Infogrames

NINTENDO 64	
GRÁFICOS	8,0
SOM	8,0
JOGABILIDADE	8,5
DIVERSÃO	9,5
NOTA FINAL	8,5

1 jogador, aceita Rumble Pak

Elimine o inimigo com uma bomba e pegue outra. Suba pelo teletransporte, deixe-a entre os dois blocos e desça para escapar da explosão

Quebre o bloco com a bomba e alcance o diamante para habilitar uma plataforma e chegar a um estágio secreto

Acione o primeiro interruptor e proteja-se dos raios na plataforma. Ao acionar o segundo interruptor fique sobre ele para não ser atingido

Use uma bomba para destruir os blocos e outra para eliminar os Monks

Fique atento: para eliminar um bloco você tem de acertá-lo duas vezes

Explore planetas em Starshot

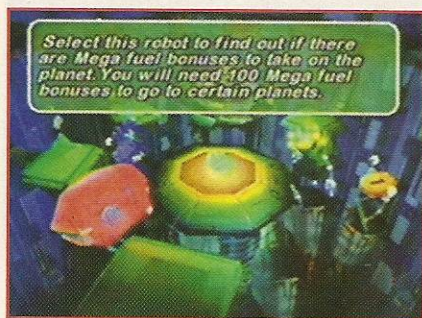
Passatempo sem muitas inovações

Nesta missão espacial você não é um guerreiro ou um piloto habilidoso, mas sim funcionário do Space Circus (Circo Espacial). Quando sua trupe está se preparando para se exibir em um novo planeta, o míssil de propaganda enviado para anunciar o espetáculo é destruído e você deve descobrir o responsável pelos estragos.

Além de seu chefe, estão a bordo de sua nave três robôs, que têm informações importantes sobre os planetas que você deve explorar para solucionar o mistério.

Fases diferenciadas

Cada fase do jogo é uma surpresa, com cenários e missões diferentes. Assim, enquanto um planeta parece um ensolarado paraíso tropical, outro é todo formado por plataformas estranhas e você nunca sabe o que vai encontrar pela frente.

Em todos os cantos há itens importantes para você recuperar vidas, abastecer a espaçonave e usar habilidades como atirar e voar. Mas há também muitos perigos e os robôs do circo concorrente, que insistem em persegui-lo: eles querem destruí-lo para que o Virtual Circus seja o único da galáxia.

Em sua nave consulte sempre os robôs para saber mais sobre os planetas

Siga pelas plataformas verdes para que o tubarão coma a base da nave

Para voar aperte duas vezes seguidas o botão A

Nesta fase a entrada da nave está bem acima de sua cabeça

Em frente aos três olhos verde, desça pela plataforma e acione o pequeno olho para desligar o escudo da nave

Comandos
- **A** - Pular
- **B** - Atirar
- **Botões Z e Cs** - Mudar visão
- **Z + Start** - Abrir o mapa

Starshot
Ação, da Infogrames

NINTENDO 64

GRÁFICOS	8,0
SOM	8,0
JOGABILIDADE	7,5
DIVERSÃO	8,5
NOTA FINAL	8,0

1 jogador

Detone os monstros de Nightmare Creatures

Combates difíceis e muita pancadaria

Por Fábio Nobre

Em 1843, nas sombrias ruas de Londres, uma série de assassinatos aterrorizam a população e confundindo a polícia. Seres monstruosos são os responsáveis pelos crimes e só você tem o poder de destruí-los.

Para isso, escolha entre o padre Ignatius, que luta com um bastão, ou a médica Nadia, que usa uma espada como arma, e detone todos os inimigos que aparecerem.

Luta sangrenta

Os monstros são ferozes e surgem de todos os lados, mas o combate não exige muita estratégia. Nas ruas e becos você encontra armas, magias, itens de energia e passagens secretas.

Esta versão é igual a de Playstation, lançada em 97, com visual melhorado. As lutas continuam empolgantes, mas há muitas combinações de comandos, o que compromete a jogabilidade.

Nightmare Creatures
Estratégia, da Infogames

NINTENDO 64	
GRÁFICOS	8,5
SOM	9,0
JOGABILIDADE	8,0
DIVERSÃO	8,5
NOTA FINAL	8,5

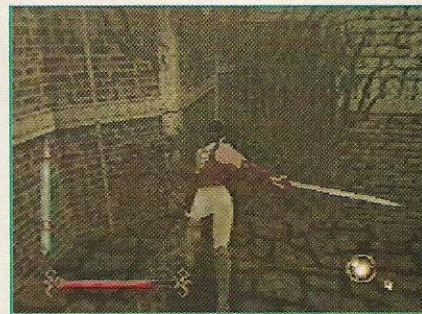
1 jogador, aceita Memory Pak

Para cortar todos os zumbis ao meio, segure ↑ e aperte B

Este é o melhor ataque. Para usá-lo segure ↑ e aperte B três vezes

No início do jogo há uma passagem secreta bem atrás de você. Acerte a porta e colete os itens que encontrar

Quebre esta vitrine para descobrir mais itens escondidos

Use a espingarda para acertar o barril de pólvora e libere passagens secretas

Corte estes arbustos para encontrar mais objetos importantes

Comandos
- A/B - Ataque
- C ← - Pulo
- L ou Z - Selecionar item
- C → - Direita
- C ↑ - Esquerda

Charlie Blasts não empolga

Um quebra-cabeças para fãs do gênero

Por Fábio Nobre

Para livrar-se de algumas estacas, empurre as caixas escuras sobre elas

Quem curte games do tipo quebra-cabeça pode até se divertir, mas o jogo tem recursos gráficos e sonoros muito limitados e desafios repetitivos.

No controle de Charlie, um operário maluco, seu objetivo é destruir várias ilhas. Para isso você deve encontrar bombas e caixas de explosivos e posicioná-los em locais estratégicos do cenário.

Use a plataforma e coloque outra bomba onde estava a bomba número um

Salte sobre uma seqüência de caixas para alcançar locais estratégicos

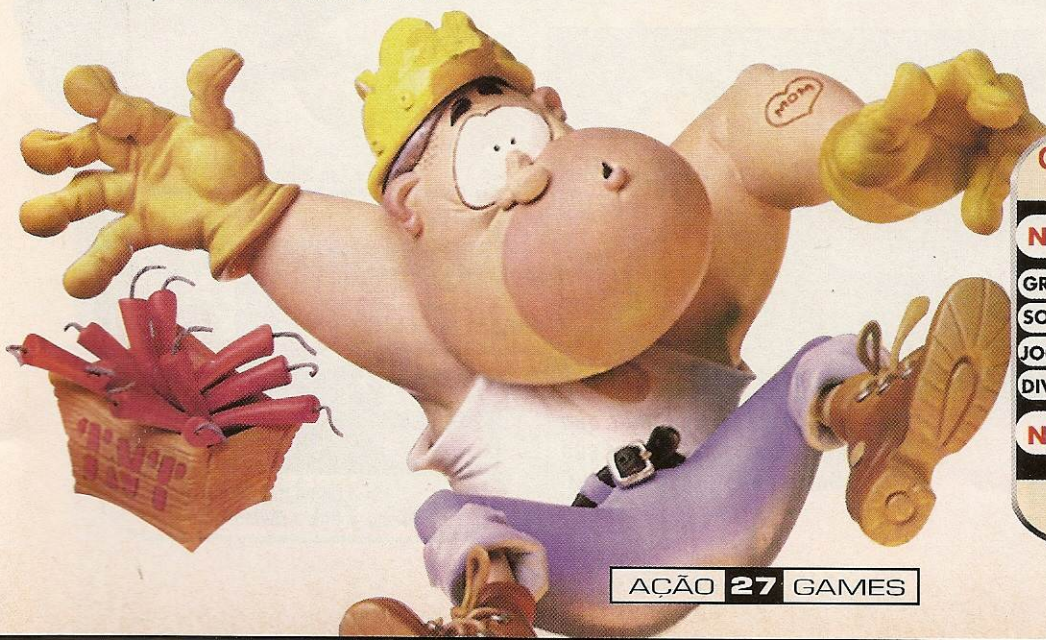
Desafio difícil

Apesar da aparência infantil e da estrutura simplificada, o desafio não é fácil e exige atenção.

Além de pular para se livrar de explosões, você deve colocar a a bomba principal em um ponto exato, para atingir todas as outras bombas e caixas com dinamite.

No modo Multiplayer, para até quatro jogadores, o jogo fica mais interessante, mas ainda assim é fraco.

Para escapar da estaca, pule e vire-se rapidamente para onde está a bomba ou a caixa que você quer empurrar

A explosão atinge a área acima, abaixo, à direita e à esquerda do quadrado. As diagonais não são afetadas

Charlie Blasts Territory
Estratégia, da Kemco

NINTENDO 64	
GRÁFICOS	7,5
SOM	7,5
JOGABILIDADE	7,0
DIVERSÃO	8,5
NOTA FINAL	7,6

1 a 4 jogadores, aceita Passwords

Rampage 2 é destruição total

Seres mutantes detonam tudo para salvar seus amigos

Por Fábio Nobre

Orato Curtis, a lagosta Ruby e o rinoceronte Boris são seres mutantes encarregados de resgatar seus amigos Ralph, George e Lizzy, os personagens do jogo anterior, que estão enjaulados em diferentes continentes.

Para libertá-los o aterrorizante trio deve destruir tudo que encontra no caminho e reunir itens que aumentem sua força e habilidade.

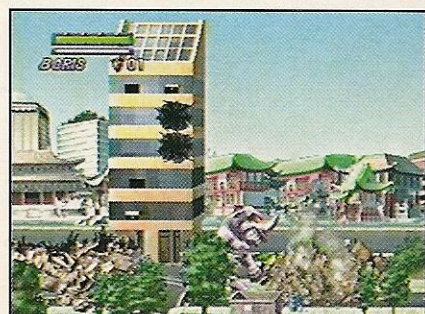
Quebre tudo

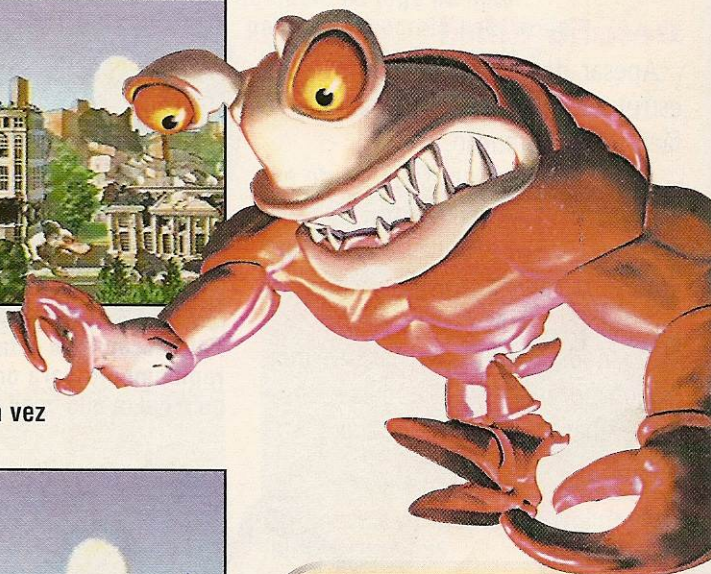
Você escolhe um dos monstros e sai distribuindo socos e pontapés em prédios, carros, helicópteros e até em tanques de guerra.

Já os seres humanos merecem tratamento especial: devore-os para garantir a energia necessária para que seu personagem use um golpe especial com alto poder de destruição.

Somente depois de detonar várias cidades da Europa, da Ásia e da América, você consegue libertar seus amigos prisioneiros.

Divertido, mas sem grandes novidades, o jogo é praticamente igual nas versões de Nintendo 64 e Playstation, com pequenas diferenças nos gráficos e na jogabilidade.

Antes de destruir o edifício, arrebente todas as janelas para pegar itens

Não passe por cima das ruínas se houver sinais de fogo ou eletricidade

Use o Golpe Especial para destruir vários edifícios de uma vez

Devore os humanos que encontrar para encher sua Barra de Energia Especial

Comandos (Nintendo 64)

A- Soco B- Pulo
C↓- Chute R ou Z- Golpe Especial

Rampage 2 Universal Tour
Ação, da Midway

CONSOLES	N64	PST
GRÁFICOS	9,0	8,5
SOM	9,0	9,0
JOGABILIDADE	8,5	9,0
DIVERSÃO	9,0	9,0
NOTA FINAL	8,8	8,8

1 a 3 jogadores, aceita Memory Pak e Memory Card

ENTÃO VOCÊ
QUER SABER QUEM
REALMENTE MATOU
AL SIMMONS?

Rising Zan é dive

Disputas de habilidade e duelos engraçados no velho oeste

Por Humberto Martinez

Cansados de apanhar no Japão, uma terra repleta de super-heróis e justiceiros, um grupo de ninjas malvados, cientistas malucos e outros maus elementos orientais resolvem tentar a sorte no velho oeste americano.

Mas eles não imaginavam encontrar por lá Zan, um xerife imbatível, pronto para expulsar todos os malfeitores de seu território.

Com muita ação e bom-humor, o jogo tem uma série de duelos e desafios de habilidade, em cenários que misturam elementos japoneses com outros de filmes de faroeste.

Aqui vale a persistência: aperte repetidamente R1, R2, L1, L2, X, ● e ■

Para abrir a porta do chefão é preciso conseguir três setes no caça níqueis

Seja rápido no gatilho

Para que os bandidos sintam-se em casa, além de sua inseparável arma, você usa uma espada de samurai, tanto para atacar como defender-se de magias e disparos inimigos (veja destaque na página ao lado).

Os comandos são simples e seu personagem é ágil, mas a movimentação de câmera pode tornar alguns combates confusos. As nove fases são fáceis e legais. O importante é ser rápido no gatilho...Ou se você preferir, o mais e ágil ao desembainhar a espada.

Vença um Chefe e aperte repetidamente R1, R2, L1, L2, X, ● e ■ para encher a Barra de Tempo. Em seguida, aperte repetidamente X e ■ para aplicar um Fatality

Usando seu Golpe Especial sua arma fica mais rápida e a espada maior

Comandos

- ■ - Acionar pistola
- X - Acionar espada
- ● - Saltar (aperte repetidamente no ar para flutuar)
- ▲ - Golpe Especial
- L1 - Mudar câmera\Mirar com a pistola
- L2\R2 - Esquiva
- R1 - Defender-se
- ↑↑ e R1 - Rebater magias

rsão garantida

Para derrotar o inimigo na mina, atire na bomba e acenda o pavio. Acerte cara o asim que ele começar correr

Rebata as bolas e acerte o alvo do meio para vencer a partida e libertar os reféns

Rising Zan - The Samurai Gunman
Ação, da UEP System

PLAYSTATION

GRÁFICOS	9,0
SOM	9,5
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	9,5
NOTA FINAL	9,2

1 jogador, aceita Memory Card e Dual Shock, CD japonês

Xerife-samurai

Seu personagem tem sempre à mão uma pistola e uma espada. Cada arma permite usar movimentos especiais e habilidades extras. A pistola é indicada para atingir inimigos à distância e pode ser usada para rebater magias. Já a espada conta com mais ataques especiais e também pode ser usada como uma espécie de hélice helicóptero para realizar grandes saltos. Os comandos com as duas armas são fáceis e os ataques muito eficientes.

Ataque com pistola - ↑↑ e segure ■

Ataques com espada -

1 - ↓↑, X
2 - ←→, X
3 - →→, X
4 - ↑↑, X

Realismo nas pistas de Monaco GP 2

Acelere tudo no campeonato mundial de Fórmula 1

É a sua chance de pilotar um carro de Fórmula 1 sem sair machucado. Você escolhe um piloto, uma das onze equipes e participa de provas arriscadas pelo mundo todo.

O piloto tem controle total dos movimentos do carro e há a nova opção Damage, que aumenta ainda mais o realismo. Nesse caso, pode acontecer de tudo, desde um pneu furado, ou um aerofólio quebrado, até um acidente que provoque sua desclassificação.

Jogue em turma

A jogabilidade está melhor do que na versão do Dreamcast (apresentada em Ação Games 139) e a pilotagem é mais fácil. A única desvantagem é que no jogo do Playstation não há Retro Mode, com carros antigos da F1.

Para entrar no clima de competição o melhor é jogar em turma. Nas disputas entre dois jogadores a tela se divide ao meio, sem perda de velocidade ou de qualidade gráfica. Outra opção é usar um cabo de link para corridas com até quatro competidores.

Na opção Damage o carro fica vulnerável e qualquer batida pode ser fatal

Comandos

- X - Acelerador
- ■ - Freio
- ● - Marcha a ré
- ▲ - Ligar/Desligar marcadores na tela
- R1 - Reduzir marcha
- L1 - Aumentar marcha
- R2 - Retrovisor
- L2 - Visão de câmera

Nas corridas entre dois jogadores não há perda de velocidade ou qualidade

Selecione rapidamente as peças que devem ser trocadas no box

Antes da corrida você pode regular os pneus, a suspensão e outros itens

Monaco Gran Prix Racing Simulation 2
Corrida, da Ubi Soft

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	8,5
SOM	8,5
JOGABILIDADE	10
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	9,0

1 a 4 jogadores, aceita Memory Card, controle analógico e Dual Shock

Acelere nas pistas de Chocobo Racing

Uma corrida maluca com a turma de Final Fantasy

No Relay Mode ao sair da pista, bata em seu companheiro de equipe: ele larga com turbo

Com este item você rouba as armas dos outros pilotos

Para habilitar esta pista secreta vença os oito oponentes do Story Mode

Por Ronaldo Testa

O simpático pássaro Chocobo, da saga Final Fantasy, virou piloto neste divertido jogo de corrida. Ele, alguns personagens novos e outros da série de RPGs, aceleram em templos antigos, castelos mal-assombrados e até dentro de um vulcão.

O mais engraçado é que cada corredor tem seu veículo, que pode ser um par de patins, um tapete voador, uma nuvem ou até um tanque de guerra. Para acabar com os adversários, você usa escudos, turbo, asas e armas que aparecem no caminho.

Tela de jogo

Modos de corrida

Story - No controle de Chocobo você tem de vencer várias provas e obter oito cristais para derrotar um dragão.
Time - Você corre sozinho para superar seus próprios recordes.
V.S - Dispute com um amigo, contra o computador ou assista a uma corrida.
G.P - Campeonato com quatro pistas.
Relay - Prova de revezamento com equipes de três pilotos.

Chocobo Racing
Corrida, da Squaresoft

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	9,0
SOM	9,0
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	9,5
NOTA FINAL	9,1

1 ou 2 jogadores, aceita Memory Card e Dual Shock, CD japonês

Terminando o Story Mode, você habilita outros personagens, como Squall, o herói de Final Fantasy 8

Comandos

- ■ - Acelerador
- X - Freio
- L1- Usar item
- R1- Usar arma
- Start - Menu

STAR WARS — EPISÓDIO I — RACER

CORRIDAS SUPER ELETRIZANTES ESPERAM POR VOCÊ. NÃO PERCA!

NINTENDO 64

COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS
3x R$ 49,67

ESTE NOVO GAME PARA NINTENDO 64 TRAZ TODA A EXCITAÇÃO DE CORRIDAS INTERPLANETÁRIAS ONDE ALIENÍGENAS, ANDRÓIDES E OUTROS SERES ESTRANHOS COMPETEM POR FAMA E FORTUNA PILOTANDO NAVES EM ALTÍSSIMAS VELOCIDADES. NESTE SEGUNDO JOGO DESTA NOVA TRILOGIA VOCÊ PODERÁ CORRER EM MAIS DE 20 PISTAS SUPER VELOZES QUE PASSAM POR DESERTOS, CAMPOS DE GELO, PRÉDIOS E TÚNEIS E EXIGIRÃO REFLEXOS QUE VÃO ALÉM DA CAPACIDADE HUMANA!!! ANAKIN SKYWALKER É A ESTRELA DO JOGO E COM SUA FORÇA SERÁ O ÚNICO HUMANO A PARTICIPAR DAS COMPETIÇÕES, ALÉM DOS VÁRIOS PERSONAGENS SELECIONÁVEIS. COMO EM TODOS OS JOGOS DA SAGA STAR WARS, A LUCAS ARTS USA O UNIVERSO DO FILME COMO PONTO DE PARTIDA PARA CRIAR UM MUNDO INCRÍVEL PARA VOCÊ EXPLORAR! NÃO PERCA MAIS ESTE MARAVILHOSO LANÇAMENTO DA NINTENDO!!

CASTLEVANIA 64
LANÇAMENTO

3x R$ 43,00

GOLDEN EYE
LANÇAMENTO

3x R$ 43,00

AS AVENTURA DO FUSCA!

3x R$ 43,0

SUPER SMASH BROS

3x R$ 43,00

LEGEND OF ZELDA
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS

3x R$ 53,00

MARIO PART

3x R$ 43,00

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

3x R$ 43,00

FIFA 99

3x R$ 43,00

SUPER MARIO

3x R$ 33,00

TUROK 2

3x R$ 33,00

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98

3x R$ 43,00

MISSÃO: IMPOSSÍVE

3x R$ 43,

SOUTH PARK
COM LEGENDAS EM PORTUGUÊS

3x R$ 43,00

YOSHI'S STORY

3x R$ 26,33

BANJO-KAZO
LANÇAMENTO

3x R$ 43,0

TOP GEAR OVERDRIVE

3x R$ 43,00

BUCK BUMBLE

3x R$ 33,00

NASCAR 99

3x R$ 43,00

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DO NINTENDO 64 EM 3X SEM JUROS!

Víva Football: craques de todos os tempos

As melhores seleções do mundo em partidas disputadíssimas

Por Cristiano Antunes

Entra em campo a seleção brasileira, com Pelé, Tostão, Rivelino e Jairzinho... Claro que isso foi há muito tempo, mas este game traz de volta os grande nomes do futebol para você participar de todas as Copas do Mundo realizadas a partir de 1958. Nesse ano o Brasil venceu sua primeira Copa.

O jogo tem todas as seleções de cada uma dessas Copas, com escalações originais de cada equipe e partidas disputadíssimas.

Na cobrança de falta, pressione X ou ● para encher a Barra de Potência e tornar seu chute mais forte

Para mudar a estratégia, aperte Select. Na primeira parada de bola use o Menu de Opções no canto da tela

Opções e modos de jogo

O português é um dos idiomas disponíveis, mas como o vocabulário é de Portugal algumas opções podem parecer estranhas.

Há quatro modos de jogo:

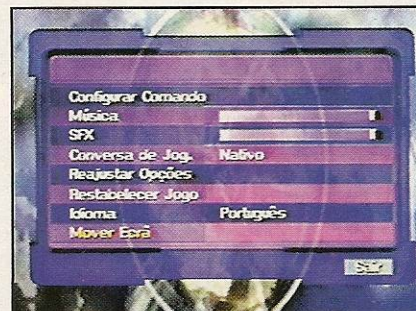
Amigável - Selecione o ano e a equipe para jogar só uma partida.

Treino - Aprenda os comandos do jogo e ensaie jogadas.

História - Dispute uma Copa para conquistar a taça.

Início rápido - Um amistoso em que o computador determina sua equipe e a do adversário.

Não perca o Replay. Para mudar o ângulo da câmera use o Direcional

O jogo começa com a tela descentralizada. Vá em Opções, selecione Mover Ecrã e ajuste a imagem para visualizar melhor o campo

Tela de Jogo

1 - Ano da seleção
2 - Seleções escolhidas e Placar
3 - Tempo de jogo
4 - Jogador com posse de bola
5 - Adversário mais próximo

Comandos

Com posse de bola
■ ou ● - Chutar
X - Passar a bola
▲ - Chapéu
R1 + Direcional - Correr
R2 - Driblar
L1 - Passe longo
Select - Abrir menu

Sem posse de bola
▲ - Selecionar jogador
X - Roubar a bola
● - Carrinho
R1 + Direcional - Correr
L1 + Direcional - Dar soco
Select - Abrir menu

Viva Football
Esporte, da Crimsom/Virgin

PLAYSTATION

GRÁFICOS	8,5
SOM	8,5
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	8,7

1 ou 2 jogadores, aceita Memory Card e controle analógico

Jogue com Guga em All Star Tennis '99

Disputas alucinantes nas quadras de Wimbledon

Por Ronaldo Testa

Realista e com muitas opções de movimentos, é um dos melhores games do gênero para Playstation e traz, entre os doze jogadores disponíveis, o brasileiro Gustavo Kuerten.

Você participa do campeonato de Wimbledon de 1998, mas além das disputas em quadras de grama, encara partidas no saibro e em piso sintético. O mais divertido é jogar contra um amigo, pois é muito difícil vencer o computador.

Modos de Jogo

Smash Tennis - Para você jogar sozinho ou em dupla, contra a máquina ou contra um amigo.

Arcade - Participe apenas de uma partida contra o computador.

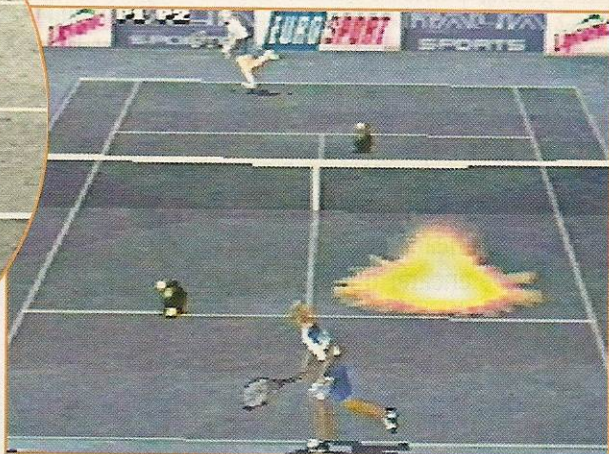
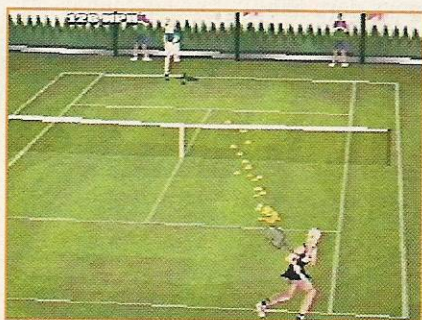
Bomb Tennis - Cada vez que a bola toca o chão da quadra deixa uma bomba, que explode em poucos segundos. Se for atingido pela explosão você perde o ponto.

All Star Tennis '99
Esporte, da UbiSoftware

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	8,5
SOM	8,0
JOGABILIDADE	8,5
DIVERSÃO	8,5
NOTA FINAL	8,3

1 ou 2 jogadores

O brasileiro Guga não é o melhor jogador, mas tem um dos saques mais fortes

Quando o adversário se aproximar da rede, mande uma bola alta

No modo Bomb Tennis não se aproxime do local onde a bola toca o chão para não ser atingido pela explosão

Para dar este saque poderoso, segure ↑ e aperte X na hora do serviço

Se perceber que não vai alcançar a bola, salte, usando os botões ← + X ou → + X, de acordo com a direção

Comandos

- X - Bola média
- ■ - Bola fraca
- ● - Bola forte
- ▲ - Bola alta
- Start - Menu

Bust a Move 2: entre na dança

Você não pode perder esta animada competição

Por Ronaldo Testa

A nova versão deste jogo de dança é muito legal, com músicas, personagens e cenários bem diferentes da primeira versão e muita animação.

Durante a competição você tem de executar corretamente as seqüências de comandos que aparecem na tela para ganhar pontos e vencer seu adversário, que pode ser a própria máquina ou um amigo.

Vença com vantagem para executar o Fever Time, a dança de comemoração

As magias produzem efeitos estranhos: a do Capoeira diminui o adversário

Escolha seu estilo

No início há dez personagens para escolher e cada um tem um estilo diferente de dançar. Você passa por sete estágios até encarar o Robo-Z Gold o chefão final do jogo.

Um visor no meio da tela apresenta combinações de setas, que você deve seguir no ritmo indicado. Ao acertar você passa para outra seqüência.

O visual e a movimentação dos dançarinos é perfeita e é difícil acertar todos os comandos, já que as séries se tornam cada vez mais complexas. Mas depois de ensaiar um pouco, você acerta os passos e arrasa no salão.

Segure Select na Seleção de Personagens para habilitar novas roupas

No Dance View veja todos os passos

À medida que você acerta os comandos, os cenários se modificam

Bust a Move 2 Dance Tengoku Mix
Dança, da Enix/Metro

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	9,0
SOM	8,5
JOGABILIDADE	8,0
DIVERSÃO	8,5
NOTA FINAL	8,5

1 ou 2 jogadores, aceita controle Dual Shock e Memory Card, CD japonês

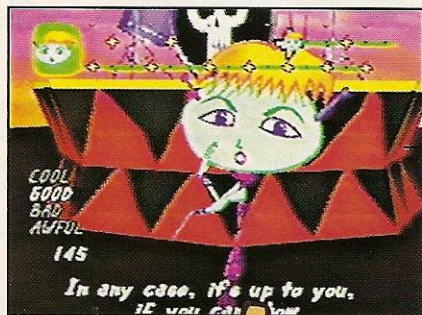
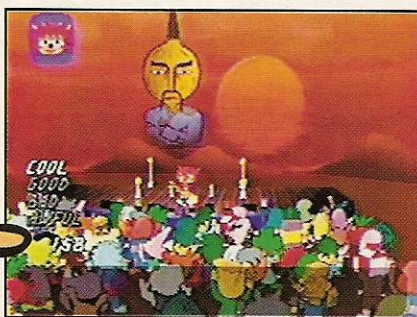
Tela de jogo

1 - Pontos
2 - Magias
3 - Seqüência de comandos

Você faz o show em Um Lammer Jammy

Pegue sua guitarra e embarque nesta aventura musical

Cada cenário ganha um efeito especial quando você atinge o nível Cool

Para habilitar Parappa termine o jogo na dificuldade Normal

Escolhendo o nível Easy (fácil) não é preciso usar combinações complicadas de comandos, mas você não consegue chegar ao final do jogo

Quando você faz uma demonstração solo acumula mais pontos

Termine o jogo com Parappa para jogar em dupla com ele e Lammy

Por Humberto Martinez

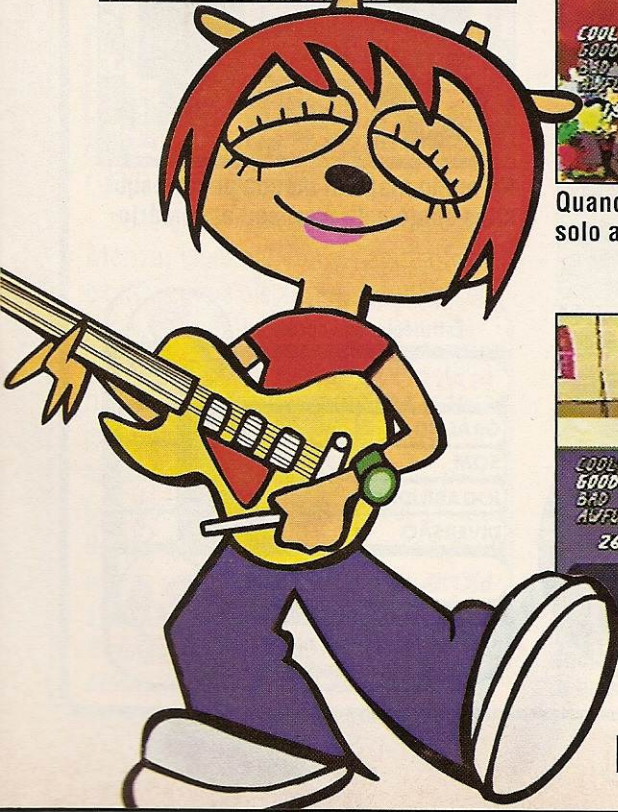
O jogo é uma empolgante seqüência de Parappa The Rapper, um dos games mais inovadores do Playstation.

Nesta versão, a estrela é a atrapalhada e divertida Lammy, guitarrista do grupo MilkCan. Parappa é apenas um personagem secreto.

A garota se envolve em mil confusões e usa a imaginação e sua guitarra mágica para resolver todas as encrencas e realizar um show especial.

Jogue em dupla

O desafio é difícil e as músicas variam muito. Como na versão anterior do jogo, você tem de completá-las usando as combinações de comandos que aparecem no topo da tela.

Lammy acompanha temas em ritmo de rock enquanto Parappa canta rap. Na divertida opção para jogo em dupla, Lammy toca guitarra e Parappa canta. As músicas misturam trechos de rap e rock.

Um Lammer Jammy
Musical, da Sony

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	10
SOM	10
JOGABILIDADE	9,5
DIVERSÃO	10
NOTA FINAL	9,8

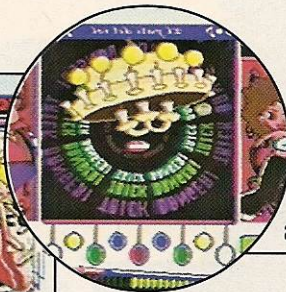
1 ou 2 jogadores, aceita Memory Card

Entre no ritmo de Pop'n Music

Um desafio divertido e difícil

Quem gosta de música vai adorar este desafio. Para ser um bom DJ você escolhe um personagem e um estilo musical e deve acompanhar o ritmo, usando, no joystick, os comandos indicados pelas peças coloridas que caem na tela.

Apesar do visual parecer infantil, o jogo é bastante difícil e exige rapidez e muita coordenação, pois as músicas variam muito. O mais divertido é jogar em dupla: com um parceiro controlando uma parte dos comandos, fica mais fácil vencer a máquina.

Para se sair bem nas músicas mais rápidas, decore a posição dos botões

Quando você acerta a seqüência de comandos, luzes coloridas aparecem na tela

Para vencer você deve estar com sua Barra no vermelho quando a música terminar

Pop'n Music
Musical, da Konami

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	9,5
SOM	10
JOGABILIDADE	9,5
DIVERSÃO	9,5
NOTA FINAL	9,6

1 ou 2 jogadores, aceita Memory Card, CD japonês

Magical Tetris: um clássico renovado

Enfrente um amigo nesta disputa empolgante

O jogo mais inovador da série Tetris ganhou uma versão para Playstation, perfeita para jogar em dupla. Para agitar a competição, Donald, Mickey, Pateta e Minnie enfrentam vilões divertidos como João Bafo-de-Onça e Zé Fuinha.

São três modos, para jogar sozinho ou em dupla. No Up Down você passa suas linhas para o oponente e no Endless tem que superar recordes. O mais diferente é o Magical, que permite mandar peças malucas para atrapalhar o adversário.

No modo Magical mande peças esquisitas como esta para seu adversário

No modo Up Down você passa linhas inteiras para atrapalhar o oponente

Juntando duas peças como estas você consegue um Pentris, a pontuação máxima do jogo

Magical Tetris
Estratégia, da Capcom

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	9,5
SOM	9,0
JOGABILIDADE	10
DIVERSÃO	10
NOTA FINAL	9,6

1 ou 2 jogadores, aceita Memory Card e Dual Shock, CD japonês

Nascar Revolution

Competição acirrada em circuitos ovais

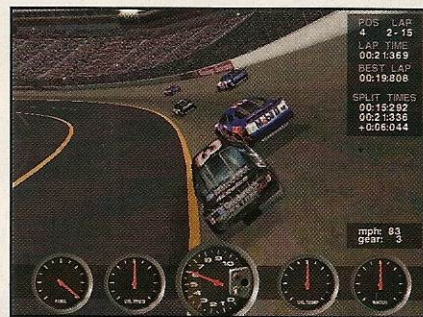
O novo Nascar é o jogo mais realista e difícil da série. Os carros atingem altíssimas velocidades e para se manter na pista você tem de ser fera.

Depois de configurar todas as características do carro, o piloto acelera em um dos dezessete circuitos e encara até corridas na chuva e à noite.

Treine um pouco e depois arrisque um duelo pela Internet ou encare uma divertida disputa via rede (para até oito jogadores).

Configuração mínima: PC Pentium 266 MMX com 32 MB de RAM, placa aceleradora 3D e Windows 95

A movimentação nos boxes é igual à de uma equipe técnica de verdade

Realismo: as pistas e carros são idênticos aos do campeonato oficial

O desafio é alucinante: há corridas noturnas em pistas muito perigosas

Nascar Revolution
Corrida, da Eletronic Arts

COMPUTADOR	
GRÁFICOS	9,0
SOM	9,0
JOGABILIDADE	9,5
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	9,1

1 a 8 jogadores (em rede)

Superbikes Championship

Campeonato mundial com motos poderosas

Neste campeonato mundial você acelera motos poderosas com mais de 750 cilindradas, como a Ducati 916, a Suzuki GSXR e a Kawasaki ZX7R.

Você corre em circuitos reais como Monza, Hockenheim e Laguna Seca, e outras nove pistas, reproduzidas em todos os detalhes.

Mas com todo esse realismo, quem nunca pilotou uma moto mal consegue dar uma volta na pista. Por isso, antes de começar uma corrida, passe pelo treinamento. Para rever os melhores momentos e os tombos mais legais, confira a opção Replay: o visual é muito legal.

Configuração mínima: PC Pentium 200 MMX, 32 MB de RAM, Windows 95

As corrida na chuva são as mais perigosas: fique ligado

Incline-se nas curvas para manter a aderência em alta velocidade

Veja no Replay os melhores momentos e os tombos

Superbikes World Championship
Corrida, da Eletronic Arts

COMPUTADOR	
GRÁFICOS	9,5
SOM	10
JOGABILIDADE	9,5
DIVERSÃO	10
NOTA FINAL	9,7

1 a 8 jogadores (em rede)

THE BEST OF AÇÃO GAMES

Os segredos das pistas de Beetle Adventure Racing

Descubra novos caminhos, bônus e caixas secretas

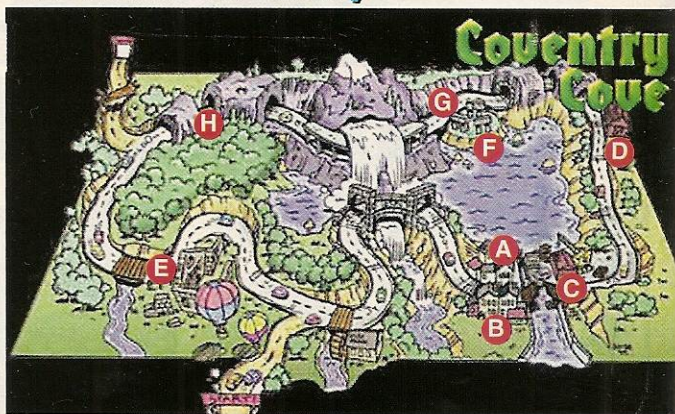
Por Humberto Martinez

Surpreendente e divertido, Beetle conquistou os pilotos mais exigentes e conseguiu nota 10 em nossa avaliação. O jogo tem muita ação, gráficos legais, pistas detalhadas e ótima jogabilidade. E para vencer não basta ter habilidade no volante: você tem que encontrar caminhos escondidos, bônus e caixas secretas. Com nosso roteiro você descobre todos esses segredos.

Vencendo em todos os níveis de dificuldade do modo Championship, você habilita quatro pistas e oito carros secretos. Além disso, em cada pista há cem pontos escondidos nas caixas de bônus e você deve juntá-los para habilitar uma pista extra no divertido modo Beetle Battle. Veja as indicações nos mapas e encontre também as três caixas secretas de cada pista para habilitar opções especiais e usar todos os truques do game.

Foto: Divulgação

Caixas secretas e caminhos malucos

Enseada Coventry

A Vá pelo lado esquerdo da rua (veja a seta), quebre a vitrine e pegue a caixa. Para encontrar outras caixas, siga pelo beco e salte sobre o barco.

B Siga pelo lado direito do caminho indicado, entre pelo beco que fica bem ao lado da cabine telefônica e pegue todas as caixas de bônus que encontrar.

C Salte pela ponte levadiça, pare seu carro e vire-se. Passe pela brecha no muro para encontrar a primeira **caixa secreta**.

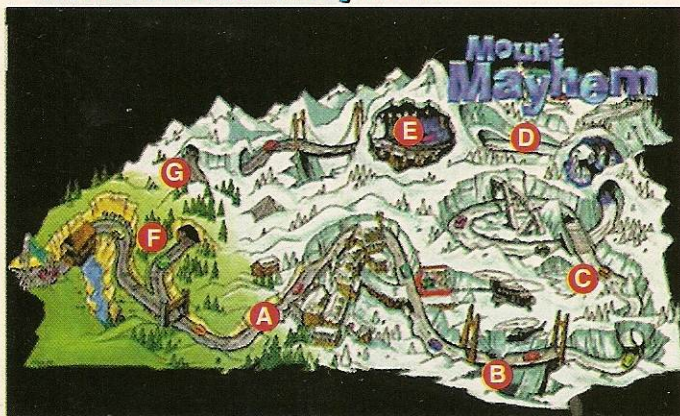
D Atravesse o monte de feno na frente do celeiro e pegue outra **caixa secreta**.

E Use a rampa para alcançar a caixa de bônus no ar. Caia logo após a cerca, pegue mais caixas de bônus e atravesse o vitral para voltar à pista.

F Salte pela rampa à esquerda da placa e caia sobre a ilha. Há uma **caixa secreta** escondida bem atrás do pilar.

G Suba pela trilha entre as pedras, quebre a barragem de madeira e entre na mina. Use a rampa para pegar a caixa no ar, alcançar o túnel e voltar à pista.

H Após o túnel, suba pelo gramado à esquerda e atravesse os arbustos para encontrar uma caverna repleta de caixas de bônus.

Montanhas Mayhem

A Use a rampa de gelo e salte em direção ao galpão da direita. Atravesse o portão de vidro e pegue a caixa de bônus. Siga pela estrada ao lado das casas para encontrar dois caminhos com mais caixas.

Vá pelo caminho da direita. Atravesse a vidraça e desça a rampa, mantendo a velocidade de 170 Km por hora, para saltar e alcançar o próximo caminho, onde você vai descobrir mais caixas de bônus.

Quando chegar ao ponto **A**, siga pelo caminho da frente. Destrua a barragem e salte, mantendo o direcional pressionado para a esquerda. Ao cair sobre um morro, pare e vire-se para encontrar uma **caixa secreta** (veja a seta).

B Use a rampa no meio da ponte para saltar e cair pelo lado esquerdo. Abaixo do nível da ponte há uma caverna com um disco voador. Nesta caverna você encontra mais algumas caixas de bônus.

C Vá até o lago congelado e quebre a parede atrás da caixa de bônus (veja seta) para encontrar um caminho secreto e mais caixas.

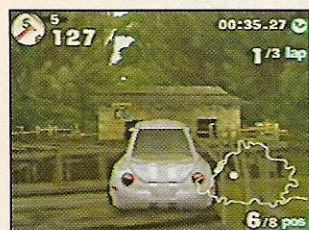
D Suba pela rampa ao lado da entrada da caverna.

E Passe entre as árvores para saltar e alcançar uma passagem secreta no ponto mais alto da caverna. É preciso estar com um carro de boa aceleração e alto nível de Top Speed para saltar com velocidade de pelo menos 190 km por hora.

Alcance a caverna, pegue a caixa de bônus e siga pelo caminho da direita. Cruze a ponte, pare o carro e vire-se para encontrar mais uma **caixa secreta** perto da saída da ponte.

F Vá em frente, salte para a área gramada, vire-se e pegue a **caixa secreta** atrás das árvores.

G Atravesse os arbustos para encontrar um túnel oculto. Salte e caia exatamente sobre o barranco: há mais uma caixa de bônus escondida atrás da árvore.

Ilha do Inferno

A Passe pelo meio dos arbustos para encontrar um caminho oculto. Siga por ele até chegar a uma rampa bem em frente de uma cabana. Salte em baixa velocidade para cair na base da cabana. Vire-se para encontrar uma **caixa secreta**.

B Logo na entrada da cidade, suba na calçada da esquerda e atravesse a passagem. Há um caixa de bônus na varanda.

C Ainda na entrada da cidade, vá pela primeira passagem à direita, desça e salte segurando o direcional para a esquerda, caindo sobre a varanda de uma casa. Vire-se para a esquerda e caia na varanda logo abaixo, onde há outra **caixa secreta**.

D Saindo da cidade, siga pela passarela de madeira e use as rampas para alcançar a caixa de bônus no alto.

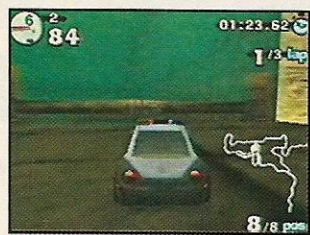
E Suba em alta velocidade seguindo pelo caminho da direita, salte e caia no vulcão. Lá dentro salte sobre todos os buracos para conseguir encontrar outras caixas de bônus.

F Reduza a velocidade e caia bem no meio da ponte para encontrar mais uma passagem secreta. Siga por ali para descobrir mais caixas de bônus em frente aos canhões da galera pirata.

G Na curva final da pista, quebre a última cabana, que aparece à sua esquerda, para pegar a última **caixa secreta** desta fase.

contre uma **caixa secreta**.

A Logo no início do caminho suba nas dunas à direita e siga por elas até encontrar uma **caixa secreta**.

B Siga o caminho oculto pela areia, que está à esquerda da pista. Depois de saltar pela segunda vez você vai cair em um grande pá-

C Suba pela rampa e empurre a madeira que está obstruindo seu caminho para acionar uma rampa.

D Use a rampa para alcançar um novo caminho com várias caixas de bônus.

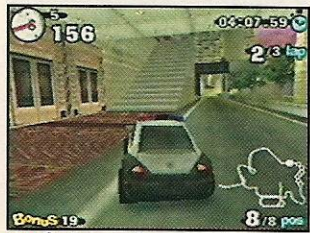
E Suba pela rampa e salte para o local em frente. Pare e vire-se para encontrar uma ponte. Passe por ela para encontrar mais caixas de bônus.

F Entre na cidade e siga até a rua central. A **caixa secreta** está atrás das caixas de madeira (veja seta).

Metrô Alucinado

A Passe entre as placas, em alta velocidade, e salte o buraco para entrar na cidade por outro caminho.

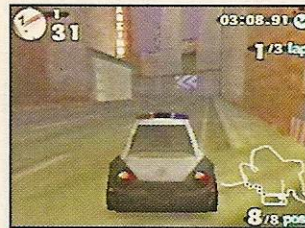
B Passe ao lado da placa de sinalização (veja a seta) e entre pela vidraça à esquerda.

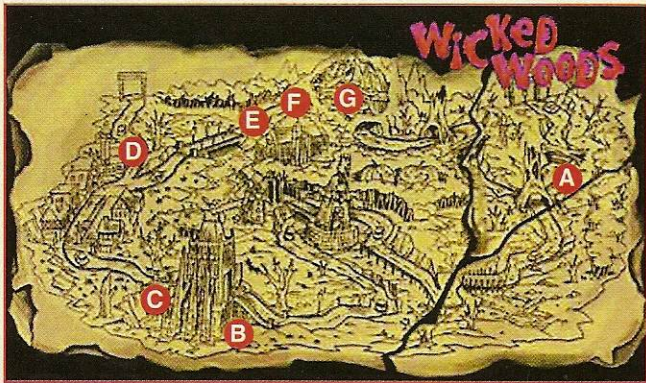
C Suba a escada até a plataforma da estação, siga pela linha do trem e pegue a **caixa secreta** que está à esquerda. Continue na linha de trem para voltar à cidade.

D Suba pela escadaria na calçada da esquerda e salte até o telhado da Roman Palace.

E Desça no telhado do cassino e contorne-o para encontrar a segunda **caixa secreta** desta fase.

F Use a rampa que está escondida pela água para saltar com seu carro. Arrebente a janela e entre diretamente pelo segundo andar do cassino.

G Passe à direita da placa, siga pelo novo caminho e salte para atravessar o bloqueio e entrar na fábrica que está em chamas.

H Suba na rampa de cimento e entre no túnel de madeira (veja a seta) para achar mais uma **caixa secreta**.

I Atravesse a vidraça e entre no estacionamento. Suba até o terceiro andar e salte para cair no galpão bem à sua frente.

Floresta Perversa

A Use a rampa que está ao lado da árvore à esquerda e pegue a caixa de bônus dentro do tranco.

B Siga pela esquerda da entrada da catedral e pegue a caixa de Nitro.

Salte pela rampa para atravessar o vitral que está acima da entrada da catedral.

C Atravesse a catedral, pare, vire à esquerda e pegue a **caixa secreta** escondida ao lado da catedral.

D Ao sair da cidade, siga pela esquerda, pegue a caixa de Nitro e salte pela rampa, segurando o direcional para a direita para cair sobre a **caixa secreta**. Você tem que treinar muito para cair exatamente sobre a caixa.

E Após a ponte, entre pela passagem à direita para chegar à porta da mansão assombrada. Passe pela porta da frente e suba a escada para encontrar a **caixa secreta**.

Na próxima volta, entre pelo calabouço à direita da entrada da mansão e pegue várias caixas de bônus.

F Fique atento para encontrar a entrada da caverna, que está escondida atrás dos arbustos no lado direito da pista. Entre e pegue a caixa de bônus, ao lado do dragão.

G Saia da caverna do dragão, pegue a caixa e salte para a trilha, à esquerda do caminho principal.

Siga em frente e salte pela rampa dentro da árvore. Prossiga até chegar à rua colorida e brilhante, cheia de abóboras gigantes.

Ao saltar pela rampa que está dentro do moinho, segure o controle direcional para a direita e caia sobre um caminho repleto de caixas de bônus.

King of Fighters '98: enfim no Playstation

Luta alucinante com 51 personagens e golpes fulminantes

Por Helton Cação Ribeiro

O mais novo jogo da série, que empolgou os jogadores no Arcade e no Neo Geo CD, já está disponível também para Playstation.

Esta versão é bem parecida com a do Neo Geo, mas as animações e gráficos não estão tão legais.

Mesmo assim, a diversão é nota dez. Os combates são empolgantes e há 51 lutadores, com muitos golpes e combos diferentes.

Lutas empolgantes

Antes de partir para a briga você treina todos os movimentos no modo Practice, sem se preocupar com a força do adversário.

Outro destaque é o Artworks, uma galeria com imagens, animações e as cenas finais de cada personagem.

O melhor modo de luta é o Versus, para combate entre dois jogadores reais. Com tantas opções de lutadores e golpes, a briga torna-se imprevisível. Para se sair bem em qualquer briga, veja a seguir os combos exclusivos que descobrimos para você.

Mai está linda e mais poderosa que nos jogos anteriores

Há até ilustrações criadas por fãs

Terry usa um golpe especial em Chin

Tela de jogo

Fizemos uma montagem para apresentar todas as Barras de Especial do jogo

King of Fighters '98
Luta, da SNK

CONSOLES	ARC	PST	NGEO
GRÁFICOS	9,5	8,5	9,5
SOM	9,5	8,5	10
JOGABILIDADE	10	9,5	10
DIVERSÃO	10	10	10
NOTA FINAL	9,7	9,1	9,8

1 ou 2 jogadores

175 Combos Exclusivos

Descobrimos os combos mais poderosos dos melhores lutadores do jogo. Curta estes golpes e detone todos os oponentes

Comandos

Playstation
X - Soco Fraco
● - Chute Fraco
■ - Soco Forte
▲ - Chute Forte
Para jogar no NeoGeo CD e nos fliperamas, basta trocar os botões do Playstation pelos comandos correspondentes indicados:
X - Corresponde a A
● - Corresponde a B
■ - Corresponde a C
▲ - Corresponde a D

Dica

Para estourar os itens de magia e aumentar o poder de seus golpes, faça: ●+■+X

Kyo Kusanagi

Combo 1 - Voadora com ▲, ■ em pé, ↓↘→, ▲, ▲. Antes que o oponente caia, acerte-o com o especial ↓↙←↙↓↘→, X
Combo 2 - Estoure a Barra e use voadora com ■, ■ em pé, ↓↘→↓↘→, ■
Combo 3 - ↓, ■, ↓↙←↙↓↘→, ■
Combo 4 - Funciona somente contra personagens grandes. Voadora com ▲, ■ em pé, →↘↓↙←, ▲

Goro Daimon

Combo 1 - Voadora com ▲, rasteira no chão com ▲. Agarre o oponente no chão com ↓↘→, ■

Para iniciar os golpes a seguir, use ■, ▲ em pé. Finalize com os comandos:
Combo 2 - →↘↓↙←→, X
Combo 3 - →↘↓↙←→↘↓↙ ←, X

Terry Bogard

Combo 1 - Voadora com ■, ■ em pé, →, X, ←↙↓↘→, ▲ e imediatamente faça →↓↘, ■

Inicie os golpes a seguir usando voadora com ▲, ■ em pé, ↘, ■. Finalize com:
Combo 2 - ↓↙←, X
Combo 3 - ↓↘→, X
Combo 4 - ←↙↓↘→, ● ou ▲
Combo 5 - →↓↘, X ou ■
Combo 6 - ↓↙←, ● ou ▲
Combo 7 - ↓↙←↙↓↘→, ■
Combo 8 - ↓↘→↓↘→, ▲

Joe Higashi

Para iniciar os golpes a seguir, use voadora com ▲, ■ em pé, →, ●. Finalize com:
Combo 1 - ↓↘→, X
Combo 2 - →↓↘ com ▲
Combo 3 - X (repetidamente)
Combo 4 - ↓↙←, ▲
Combo 5 - ↓↘→ ↓↘→, X
Combo 6 - ↓↘→,→↘↓↙←, ■

Andy Bogard

Combo 1 - Voadora com ▲, ■ em pé, ←↙↓↘→, X. Corra e antes que o oponente caia, acerte-o com ↘, X e faça rapidamente →↓↘, ■
Combo 2 - ■ em pé, ↓↘→↓↘→, ■
Combo 3 - Voadora com ■, ■ em pé, ↙→, X, ↓↘→, X

Para iniciar cada um dos combos a seguir use voadora com ▲, ■ em pé, ←↙↓↘→, X. Finalize com:
Combo 4 - ←↙↓↘→, ●
Combo 5 - →↓↘, X
Combo 6 - ↓↙←, X
Combo 7 - ↓↙←↙↓↘→, ●

Benimaru

Para iniciar cada golpe, use voadora com ▲, ■ em pé. Finalize com os comandos indicados a seguir:

Combo 1 - ↓↘→, X
Combo 2 - →↘↓↙←, X
Combo 3 - →↘↓↙←, ●
Combo 4 - →↘↓↙←→, ■
Combo 5 - ↓↘→↓↘→, X
Combo 6 - →↓↘, ▲

Yuri Sakazaki

Para iniciar os golpes a seguir use uma voadora com ▲, ■ em pé. Finalize com:

Combo 1 - ↓↘→, X
Combo 2 - →↓↘, ■, →↓↘
Combo 3 - →←↙↓↘→, X
Combo 4 - ↓↘→↘↓↙←, ●
Combo 5 - ↓↘→↓↘→, X
Combo 6 - ↓↙←, ●

Para fazer os combos a seguir comece agachado e use ●, X. Finalize com:

Combo 7 - ↓↙←, ●
Combo 8 - ↓↘→↓↘→, X
Combo 9 - ↓↘→↘↓↙←, ●

Robert Garcia

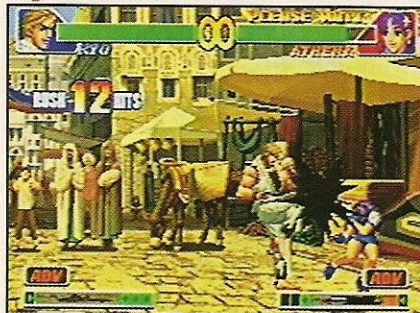
Combo 1 - Voadora com ▲, ■ em pé, →, ●, ↓↘→↘↓↙←, ■
Combo 2 - Voadora com ▲, ■ em pé, ←↙↓↘→, ●, →, ●, →↓↘, X

Inicie os próximos golpes com voadora com ▲, ■ em pé, ←↙↓↘→, ●. Finalize com:

Combo 3 - →↓↘, X
Combo 4 - →↓↘, ●
Combo 5 - Voadora com ■, ▲
Combo 6 - ↓↘→, X

Leona

Combo 1 - Voadora com ■ ou ▲, ■ + ↓, ↑, ■
Combo 2 - Voadora com ■, ▲ em pé, →, ●, ↓↘→↘↓↙←, ■ (ainda no ar).
Combo 3 - Voadora com ▲, ▲ em pé, ↓↙←↙↓↘→, ▲

Ryo Sakazaki

Inicie com uma voadora com ▲, ■ em pé. Finalize com:

Combo 1 - ↓↘→↘↓↙←, X
Combo 2 - →←↙↓↘→, X

Inicie usando voadora com ▲, ■ em pé, ←↙↓↘→, X. Finalize com :

Combo 3 - →↓↘, X
Combo 4 - Voadora com ■ ▲
Combo 5 - ↓↘→, X

Clark Steel

Faça →, ● e finalize com:

Combo 1 - ←↙↓↘→,▲, seguido de ↓↘→, X
Combo 2 - ←↙↓↘→, ■, seguido de ↓↘→, X
Combo 3 - →↘↓↙←→ ↘↓↙←, X

Sie Kensou

Combo 1 - Segure ← e aperte ■, ←↙↓↘→←↙↓↘→, X
Combo 2 - Voadora com ▲, ■ em pé, ↓↘→↘↓↙←, ●

Para iniciar os golpes a seguir use uma voadora com ■, ■ em pé, →↓↘, X. Finalize com:

Combo 3 - ↓↙←, X
Combo 4 - ↓↘→, X
Combo 5 - →↓↘←, ●

Athena

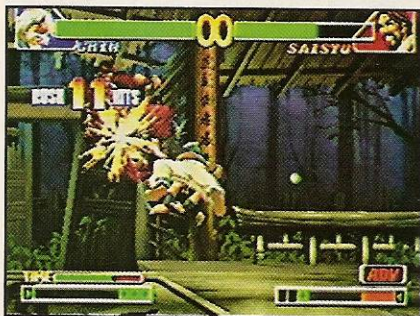
Os combos indicados a seguir funcionam apenas com o oponente no canto da tela.

Inicie com voadora com ■, ■ em pé. Em seguida, faça:

Combo 1 - ↓↙←, X
Combo 2 - →↓↘, X
Combo 3 - ↓↙←, ●

Comece com X em pé, →, ●. Finalize com:

Combo 4 - →↓↘, X
Combo 5 - ↓↙←, ●
Combo 6 - →↘↓↙←→↘↓↙←, X
Combo 7 - ↓↙←, X
Combo 8 - ↓↘→↓↘→, ▲ (funciona apenas no nível 2)

Chin

Inicie com voadora com ■, ■ em pé. Finalize com:

Combo 1 - →↓↘, ■
Combo 2 - ↓↘→, X
Combo 3 - ↓↘→↓↘→, X

Chizuru

Para aumentar os danos, pressione repetidamente o último botão de cada seqüência indicada.

Combo 1 - Voadora com ▲, ■ em pé, ↓↘→↓↘→, ▲

Para iniciar os golpes a seguir, faça uma voadora com , ■ em pé, →, X. Finalize com:

Combo 2 - ↓↘→, X
Combo 3 - →↓↘, ■
Combo 4 - ↓↙←↙↓↘→, ■

King

Comece os golpes com voadora com ▲, ■ em pé. Finalize com:

Combo 1 - ↓↙←, ●
Combo 2 - ↓↘→↓↘→, ▲
Combo 3 - ↓↙←, X
Combo 4 - ↓↙←↓↙←, ▲

Blue Mary

Combo 1 - Voadora com ▲, ←, 2s, ■, →, ●, ↓↘→, ●

Para iniciar os combos a seguir, use voadora com ▲, ■ em pé, →, X. Finalize com:

Combo 2 - →↘↓↙←, →, X
Combo 3 - →↘↓↙←→↘↓↙ ←, ▲
Combo 4 - ↓↘→↘↓↙←, X
Combo 5 - →↓↘, ▲ (repetidamente)

Brian

Combo 1 - Voadora com ▲, ■ em pé, ↓↙←, ■, ↓↙←, ■, ←↙↓↘→, ■, ↓ (3 vezes), ●

Inicie os combos a seguir com voadora com ■, ■ em pé. Para finalizar use:

Combo 2 - ↓↘→, X
Combo 3 - →↓↘, ●
Combo 4 - ↓↙←, X
Combo 5 - ↓↘→↓↘→, ●

Heavy D

Para que os combos funcionem, estoure a Barra com ●+■+X.

Combo 1 - Voadora com ▲, ■ em pé, →↓↘, ■, ↓↘→↓↘→, X

Faça ▲ em pé, →, X e finalize com:

Combo 2 - ↓↘→, X
Combo 3 - ↓↙←↙↓↘→, X

Yamazaki

Combo 1 - Voadora com ▲, ■ em pé, →↓↘, ●, ↓↙←, X

Inicie os golpes seguintes com voadora com ▲, ■ em pé. Finalize com:

Combo 2 - →↘↓↙←→↘↓↙ ←, X
Combo 3 - ↓↘→↓↘→, X
Combo 4 - ↓↙←, X

Rugal

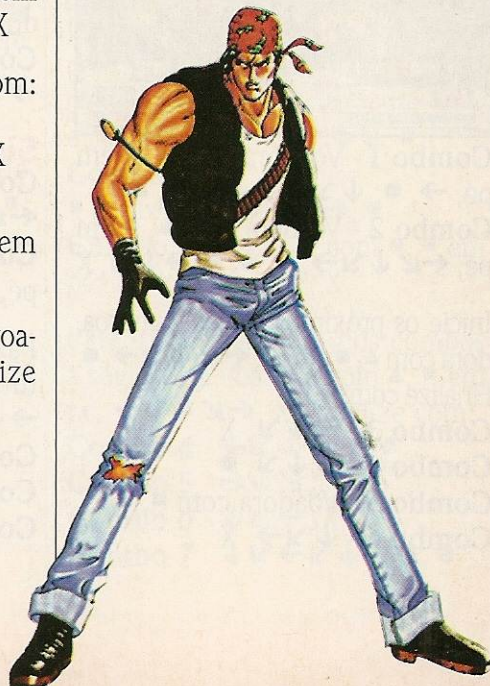
Inicie os golpes com voadora com ▲, ■ em pé, →, ●. Finalize com:

Combo 1 - →↓↘, ▲
Combo 2 - →↘↓↙←, ■
Combo 3 - ↓↘→, X
Combo 4 - ↓↙←, ▲
Combo 5 - ↓↘→↘↓↙←, X

Ralf Jones

Combo 1 - Voadora com ▲, ■ em pé, ↓↙←↙↓↘→, ●. Assim que o especial acabar acione ↓↘→↓↘→ para pegar seu oponente quando ele está se levantando.

Inicie os combos a seguir com voadora com ▲, ■ em pé. Para finalizar use:

Combo 2 - ←, 2s, →, X.
Combo 3 - ←↙↓↘→, ●
Combo 4 - Pressione ■ repetidamente
Combo 5 - ↓↘→↘↓↙←, X
Combo 6 - ↓↙←↙↓↘→, ▲

Saisyu

Combo 1 - Voadora com ▲, ■ em pé, →↘↓↙←, ■, →↘↓↙←, ■, →↓↘, ■

Inicie com voadora com ▲, ■ em pé, →, X. Finalize com:
Combo 2 - ↓↙←↙↓↘→, X
Combo 3 - ↓↘→↓↘→, X

Inicie usando uma voadora com ▲, ■ em pé. Finalize com:
Combo 4 - ↓↘→, X
Combo 5 - →↓↘, X
Combo 6 - ↓↙←↙↓↘→, X
Combo 7 - ↓↘→↓↘→, X

Takuma

Combo 1 - Agachado ●, X, →, ●, ↓↘→↘↓↙←, X, ↓↘→, ●, ↓↘→, ■

Faça uma voadora com ▲, ■ em pé, →, X. Finalize com:
Combo 2 - ↓↘→, ■
Combo 3 - ↓↘→↘↓↙←, X

Para fazer os golpes a seguir faça uma voadora com ▲, carregue ↘, ■, →, ▲. Finalize com:
Combo 4 - →←→, ■
Combo 5 - ↓↘→, X
Combo 6 - Voadora com ■ ▲

Heidern

Combo 1 - Voadora com ▲, ■ em pé, →, ●, ↓↙←↙↓↘→, ●
Combo 2 - Voadora com ▲, ■, ↓ ↑, X
Combo 3 - Mantenha a distância de uma tela do oponenete e faça, ← 2s, →, X, ↓↘→↓↘→, ■

Billy Kane

Combo 1 - ■ em pé, →↓↘, ● Antes que o oponente caia, faça ↓↘→↘↓↙←, X. Só funciona no canto da tela.

Inicie os combos a seguir com voadora com ■, ■ em pé e:
Combo 2 - X (repetidamente)
Combo 3 - →↓↘, ■
Combo 4 - ↓↘→↓↘→, X
Combo 5 - ↓↘→, X (repetidamente).

Mai

Combo 1 - Voadora com ▲, ■ em pé, ↘, ●

Faça uma voadora com ■, ■ em pé. Finalize com:
Combo 2 - →↓↘, ●
Combo 3 - ↓↙←, X
Combo 4 - ↓↘→, ■
Combo 5 - ↓↘→↓↘→, X
Combo 6 - ↓↙←↙↓↘→, X

Lucky

Combo 1 - Voadora com ▲, ■ em pé, →, X, ↓↘→↓↘→, X

Shingo

Inicie com voadora com ■, ■ em pé. Finalize com:
Combo 1 - ↓↘→↓↘→, ■, →↓↘, X
Combo 2 - ↓↙←↙↓↘→, X
Combo 3 - →↓↘, X
Combo 4 - →↘↓↙←, ● ▲
Combo 5 - Voadora com ▲

Yashiro

Para iniciar os golpes faca um a voadora com ▲, ▲ em pé, →, X. Finalize com:
Combo 1 - ↓↙←, X
Combo 2 - →↓↘, X
Combo 3 - ↓↘→, X (repetidamente)
Combo 4 - ↓↘→↓↘→, X
Combo 5 - ↓↙←↙↓↘→, X

Yashiro Orochi

Inicie os golpes fazendo uma voadora com ▲, ▲ em pé, →, X. Finalize com:

Combo 1 - ↓↘→↓↘→, X
Combo 2 - →↘↓↙←→, X
Combo 3 - ↓↘→, ●

Shermie

Combo 1 - Voadora com ▲, ■ em pé, →, ●

Inicie com voadora com ▲, ■ em pé. Finalize com os golpes a seguir:

Combo 2 - ←↙↓↘→, X, ↓↘ →, ●
Combo 3 - ↓↙←, X , ↓↘→, ●
Combo 4 - →↘↓↙←→↘↓↙ ←, X
Combo 5 - ←↙↓↘→, ●

Andy (Real Bout 2)

Combo 1 - Voadora com ▲, ● em pé, ↘, X, ↓↘→↓↘→, X. Pressione X para aumentar os hits.

Chris

Inicie com voadora com ■, ■ em pé, →, X. Finalize com:

Combo 1 - ↓↘→, X
Combo 2 - →↓↘, ●
Combo 3 - ↓↙←, X
Combo 4 - ↓↘→↓↘→, X
Combo 5 - ↓↙←↓↙←, ●

Chris Orochi

inicie com uma voadora com ▲, ■ em pé, →, X, ←↙↓↘→ ▲. Finalize com:

Combo 1 - →↓↘, X
Combo 2 - ↓↘→, ■
Combo 3 - ↓↙←, X

Faça uma voadora com ▲, ■ em pé, →, X. Finalize com:

Combo 4 - ↓↙←↙↓↘→, X
Combo 5 - ↓↘→↓↘→, X

Terry (Real Bout 2)

Combo 1 - Voadora com ■, ■, →, X, ←↙↓↘→, ●, 2s, ↓, ↑, ■

Shermie Orochi

Combo 1 - Voadora com ▲, ■ em pé, →, ●, →↘↓↙←, X
Combo 2 - Voadora com ▲, ■ em pé, ↓↘ ↓↘→, X

Omega Rugal

Combo 1 - Voadora com ▲, ■ em pé, →, ●, ↓→↓↘→, X
Combo 2 - Voadora com ▲, ■ em pé, →, ●, ↓↘→↓↘→, ▲
Combo 2 - Voadora com ▲, ■ em pé, ↓↘→↘↓↙←, X

As dicas e truques que publicamos são previamente testados em nosso laboratório de jogos. As melhores dicas enviadas pelos leitores são selecionadas a critério da redação e premiadas com camisetas exclusivas. Participe você também!

PLAYSTATION

War Games

Torne seu exército imbatível

Invencibilidade - Na sua tela de Options escolha Select Mission. Coloque o cursor sobre qualquer missão ainda não habilitada e aperte X. Quando surgir a tela de Passwords digite X, ■, X, ●, ■, ■, ■, ●, X. Use o botão ▲ para voltar ao Menu Principal e inicie um novo jogo com um exército invencível.

PLAYSTATION

Silent Hill

Descubra o final secreto e jogue com a Hyper Blaster

Dica do leitor

Final secreto - Termine o jogo uma vez e use a opção Next Fear para começar novamente. Pegue o item Channeling Stone sobre o balcão da Convenience Store em Old Silent Hill. Use-o nos pontos indicados a seguir para fazer contato com os alienígenas. Todos os contatos devem ser feitos na versão sombria dos cenários, quando tudo fica escuro e destruído.

1º Contato - Use o item no Roof (telhado) da escola.

2º Contato - Use-o no pátio que fica ao lado da entrada do hospital, em Central Silent Hill.

3º Contato - Use a Channeling Stone no estacionamento interno do Motel que fica no litoral de Silent Hill.

4º Contato - Use-o na cabine de comando dentro do Barco, no litoral.

5º Contato - Use no topo do Light House (Farol), também no litoral. Após o último contato, os aliens atendem aos seus chamados e você assiste ao final UFO do jogo.

Arma Hyper Blaster - Após assistir ao final UFO, salve e comece novamente o jogo, usando o Next Fear. Você já começa com a arma Hyper Blaster, que tem munição infinita, mira laser a alto poder de destruição.

Dica enviada pelo leitor Nedson Shoiti Nishimura, Primavera do Leste, MT.

PLAYSTATION

Gex 3: Deep Cover Gecko

Acione um menu especial cheio de truques

Menu secreto - Pause o jogo, segure R2 e aperte ↑, ●, →, ↑, ←, →, ↓. Depois que ouvir um som que confirma o truque, despause o jogo e aperte Select para encontrar um Menu Secreto que permite selecionar fases e conseguir todos os controles remotos, moedas e outros itens jogo.

Sala de truques - No Menu Secreto entre em Level Select, clique em Secret Levels e cumpra os quatro desafios propostos. Ao terminar cada um deles você resgata uma peça da Vault, a porta da sala principal. Recuperando as quatro peças, você pode abrir a porta e chegar ao local onde deve usar as senhas indicadas a seguir. Depois de cada série de comandos, aperte X para que os códigos funcionem.

Invencibilidade - ■, ★, ▲, ■, ▲, ◆

Dez vidas extras - ■, X, ●●, ▲, ■

Uma vida extra - ▲, ●, ★, ■, ■, X

Oito patas de energia - ■, ◆, ▲, ▲, ★, ◆

Jogue como Alfred - ■, X, ▲, ■, ★, ★

Jogue como Cruz - ■, ◆, ■, ■, ▲, ◆

Jogue como Rex - ■, ★, ★, ■, ▲, ▲

Filme secreto 1 - ●, ▲, ■, ★, ◆, ★

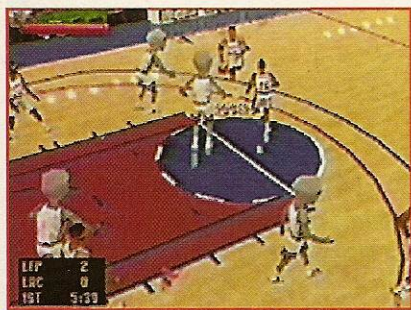
Filme secreto 2 - ◆, ★, ■, X, ▲, ●

Filme secreto 3 - X, ◆, ★, ▲, ▲, ●

NINTENDO 64

Kobe Bryant in NBA Courtside

Jogue com novas equipes e com um time de alienígenas

Times secretos - No Menu Principal coloque o cursor sobre o item Pre-Season, segure L e aperte A. Na tela de Seleção de Times aparecem três novas equipes: duas da Nintendo e a turma da Left Field, empresa que produziu o jogo.

Jogue com extraterrestres - No Menu Principal aperte a seqüência de comandos C↑, C↓, C←, C→, Start, Start, A, B, A, R, Z. Depois que ouvir um som confirmando a dica, faça o truque para habilitar os times secretos (veja na dica anterior). Em seguida selecione a equipe Left Field, que agora é formada por um grupo de alienígenas malucos.

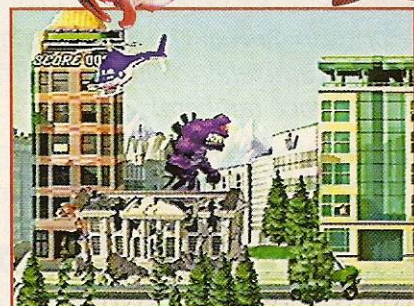
NINTENDO 64 PLAYSTATION

Rampage 2: Universal Tour

Habilite todos os personagens secretos e destrua cidades

Atenção: Use os códigos na tela de Passwords para descobrir os personagens indicados.

Myukus - N0T3T
Ralph - LVPVS
George - SM14N
Lizzie - S4VRS

Myukus Roxo - B1G4L

PLAYSTATION

King of Fighters '98

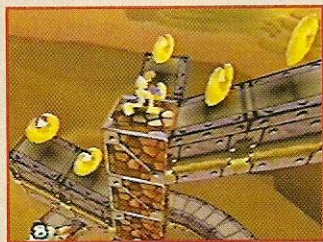
Lute com personagens de outros games

Para jogar com lutadores de outros jogos, na tela de Seleção de Personagens coloque o cursor sobre um dos lutadores indicados a seguir, segure L1 e aperte X. O rosto de seu lutador muda enquanto você segura L1.

Kyo - Acione Kyo na versão de King of Fighters '95.
Terry - Lute como Terry de Real Bout Fatal Fury 2.
Andy - Lute como Andy de Real Bout Fatal Fury 2.
Mai - Lute como Mai de Real Bout Fatal Fury 2.
Billy - Lute como Billy de Real Bout Fatal Fury 2.
Joe - Lute como Joe de King of Fighter ' 94.
Ryo - Lute como Ryo de King of Fighters '94.
Robert - Lute como Robert de King of Fighters '94.
Yuri - Lute como Yuri King of Fighters '94.
Yashiro - Lute como Yashiro Orochi.
Shermie - Lute como Shermie Orochi.
Chris - Lute como Chris Orochi.
Rugal - Lute como Omega Rugal.

NINTENDO 64

Lode Runner 3D

Divirta-se em todos os mundos

Habilite todos os mundos - Pause o jogo, segure Z e aperte R, B, A, B, A, C↑, C↓, C←, C→, C↑, C↓, C←, C→. No mesmo Menu aparece a opção Unlock Worlds: No/Yes. Selecione Yes e clique em Select World para escolher qualquer planeta.

NINTENDO 64

Nightmare Creatures

Todos os truques do Menu Secreto

Habilite o Menu Secreto - Entre na tela de Password e digite C↓, ↑, C↑, C←, C↑, ←, C↓, C← e A para encontrar o Menu de Opções Secretas. Selecione os itens apresentados neste Menu e escolha qualquer fase, jogue como monstro e habilite vidas e armas infinitas. A única restrição é que você não pode jogar como monstro na última fase do jogo.

PLAYSTATION

O.D.T.

Personagens secretos, tiros e magias mais poderosas

Fique ligado - Em todas as dicas, um som confirma o funcionamento do truque.

Habilite Sophia - No Menu Principal aperte L1, L2, R2, e R1. Sophia estará disponível na tela de Seleção de Personagens.

Jogue como Karma - No Menu Principal aperte R1, R2, L2, e L1. Karma aparece entre as opções na Seleção de Personagens.

Tiros mais fortes - Pause o jogo e aperte R1, L1, R2, L2, ←, →, ↑, ↓.

Magias poderosas - Pause o jogo e aperte, ↓, ▲, Select, L1, R1, Select.

Mais experiência - Para encher sua Barra de Experiência, pause o jogo e aperte, ■, ▲, L1, L2, R1, Select. Volte ao jogo e aperte Select para entrar no Menu de Magias. No canto superior direito da tela há quatro barras: a de defesa, a de ataque, a de magia e a de experiência, que estará cheia. Você pode usar a experiência para melhorar as outras barras. Para isso, clique na Barra de Experiência e em seguida na barra que deseja aumentar. Aperte ↑ para transferir o nível de experiência para qualquer outro item.

GameShark e Action Replay

Atenção - Para usar os códigos indicados você precisa ter um dos dois acessórios. Os códigos são fornecidos pelo fabricante e não foram testados por nossa equipe.

NINTENDO 64

Beetle Adventure Racing

Retardar o tempo
81025dd43f40
Todos os carros
8002cff7000b
Todas as pistas
8002cff30006

California Speed

Chegar sempre em primeiro - 80151c010000
Todas as pistas - 81168f8cffff
Carro extra:
Predator - 800aae670001
Mano - 800aae6b0001
Five Oh - 800aae6f0001
Mt. Dew - 800aae730001
Insect - 800aae7f0001
Squirrel - 800aae8b0001
Forklif - 800aae8f0001
Ol' Truck - 800aae9f0001
Camper - 800aaea30001
Semi - 800aaea70001
Dozer - 800aaeab0001

Micro Machines Turbo

Chegar sempre em primeiro - 802083f10001
Vidas infinitas - 800bafd20009
Especiais infinitos para Pickup - 802084010005

Star Fox 64

Tudo infinito:
Vidas - 801579110040
Smart Bombs - 8016dc130004
Hyper Laser - 8015791b0002
Armadura - 8013ab2700ff
Armadura Falco - 8016d72700ff
Armadura Peppy - 8016d72f00ff
Armadura Slippy - 8016d72b00ff

PLAYSTATION

Need For Speed: High Stakes

Utilize todas as luzes de seu carro

Todos os comandos a seguir devem ser usados durante a corrida.
Pisca alerta - Segure L1 e aperte ↓.
Faróis - Segure L1 e aperte ↑.
Seta para a direita ou esquerda - Segure L1 e aperte → ou ←.

PLAYSTATION

Marvel Super Heroes Versus Street Fighter

Dica do leitor

Lute como Apocalypse e Cyber Akuma

Habilte Apocalypse - Selecione o Modo Battle e termine o jogo com qualquer personagem, sem usar Continue. Na tela de Seleção de Personagens, coloque o cursor sobre Akuma (Gouki), aperte Select seis vezes e depois qualquer outro botão. Automaticamente Apocalypse será selecionado.
Habilitar Cyber Akuma - Termine o jogo como Apocalypse e volte para a tela de Seleção de Personagens. Coloque o cursor sobre Akuma novamente, aperte Select 5 vezes e depois qualquer outro botão para seleção de personagem. Automaticamente Cyber Akuma será selecionado. **Dica enviada pelos leitores Felippe Dario e Alexandre F. da Silva, de São Paulo, SP.**

PLAYSTATION

Rollcage

Pilote o melhor carro e descubra novos modos de jogo

Toque - Na tela de opções, selecione Password e digite o código indicado. A dica funciona, mesmo que apareça na tela uma mensagem indicando Código Inválido.

MAXCHEAT - Esta senha habilita opções secretas para você correr com o superpiloto Yuri no melhor carro, acessar todas as pistas e Ligas de Automobilismo e descobrir modos secretos de jogo.
Novos modos de jogo - Para acessar outros modos, depois de usar o código anterior, volte ao Menu Principal.
Modo Mega Time Trials - Entre em Options e escolha User Setup. Na opção Mega Time Trial use o botão ← e selecione a posição ON. Volte ao Menu Principal, escolha Time Trial e jogue no modo Mega Time Trial, com maior resolução gráfica.
Modos Deathmatch e Mirror Mode - Na tela de Options selecione Bonus Bits. Você encontra várias opções de corrida diferenets em modo Deathmatch (destrutivo) e também o Mirror Mode, com corridas em pistas invertidas.
AIRHORNS - Com este código seu carro ganha uma divertida buzina. Durante o jogo, use o botão Select para buzinar.

NINTENDO 64

Micro Machines 64 Turbo

Acione o turbo, quebre os adversários, habilite um modo secreto e exploda todos os carros do jogo

Atenção - Todas as seqüências devem ser realizadas com o jogo pausado. Um som confirma que o truque funcionou. Mas lembre-se de que ao iniciar uma nova corrida os truques devem ser feitos novamente.

Turbo - Aperte C←, C↓, C→, C←, C↑, C↓, C↓, C↓, C↓. Volte ao jogo com motor turbinado.

Transforme os carros em objetos - Aperte ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←. Um som confirma que a dica funcionou. Cada vez que você repetir a seqüência de comandos indicada acima seu carro se transforma em um objeto diferente.

Supersaltos - Para dar saltos maiores, aperte C←, C→, C→, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓. Use R para pular.

Adversários quebrados - Use C→, C↑, C←, C↓, C→, C↑, C←, C↓. Os carros controlados pelo computador tornam-se lentos, como se estivessem quebrados.

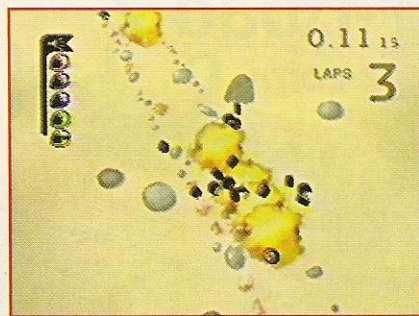
Mais segredos

Ative o Modo Debug - Para ativar o Debug Mode use C←, ↑, ↓, ↓, C←, C→, C→, C↑, C↑. Com o Debug Mode ativado você pode usar qualquer das combinações a seguir. Para cada nova corrida, repita toda a seqüência que ativa o modo Debug.

Vitória fácil - Durante o jogo segure Z e aperte C↓.

Mudar o ângulo da câmera - Segure Z e aperte ↑, →, ↓, ←.

Zoom - Durante a corrida, segure Z e aperte L ou R para aproximar e distanciar a câmera.

Piloto automático - Durante a corrida segure Z e aperte, C←. Seu carro será pilotado pelo computador.

Explosão - Pause o jogo, aperte C←, ↑, ↓, ↓, C←, C→, C→, C↑, C↑, segure Z e aperte C↑, C→, C←. Depois que ouvir um som confirmando o truque, volte a jogar e a qualquer momento aperte C↑+C→+C↓+C← para explodir todos os carros, inclusive o seu.

GameShark e Action Replay

PLAYSTATION

Street Fighter Zero 3

Códigos para o jogador 1

Energia infinita - 801940780090

Vitória com um golpe - d01940780090 801940780001

Barra de Power no máximo - 8019416a0090

Barra de Guard no máximo - 801942280050

Códigos para o jogador 2

Energia infinita - 801944c00090

Vitória com um golpe - D01944c00090 801944c00001

Barra de Power no máximo - 801945b20090

Barra de Guard no máximo - 801946700050

Todos os personagens e modos de jogo - 8017dd16ffff

Civilization 2

Dinheiro infinito para:

Americans, Chinese, Persians - 801191ec7530

Aztecs, Egyptians, Spanish - 80118c747530

Babylonians, Japanese, Zulus - 801181847530

Carthaginians, Greeks, English - 801197647530

Celts, Romans, Russians - 80117c0c7530

French, Germans, Vikings - 801186fc7530

Indians, Mongols, Sioux - 80119cdc7530

Uprising X

Todas as armas e munição infinita - 801907f60063 801907f80063

PLAYSTATION

Dead in the Water

Fique invencível, corra em todas as pistas e transforme seus adversários em galinhas

Toque - No Menu Principal do jogo aperte ■+●. O som de uma galinha confirma o truque. Faça então uma das seqüências de comandos indicadas a seguir.

Torne-se invencível - ■+●, R2, L2, R1, R2

Transformar os adversários em galinhas - ■+●, R1, R1, R2, L2

Corrida com mini-barcos - ■+●, L1, L1, L2, L1

Acionar ondas gigantes - ■+●, R2, L1, R1, R1

Habilitar todas as pistas - ■+●, L2, L2, R1, L1

Inverter o sentido das pistas - ■+●, R2, R2, L1, L1

Tiro especial infinito - ■+●, R1, L1, L2, L2. Use o botão X para disparar.

Turbo ilimitado - ■+●, L2, R2, L2, R1. Use L1 para disparar.

Mísseis infinitos - ■+●, L1, R1, L1, L2. Use ● para disparar.

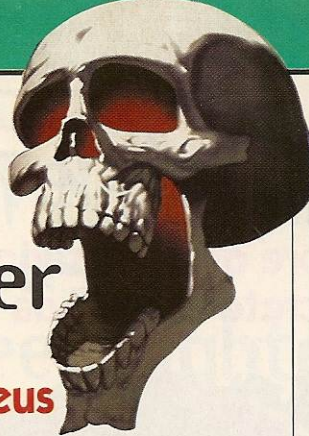
Liberar todos os barcos com no Nível 2 - ■+●, R2, R1, R1, L1

Liberar todos os barcos com no Nível 3 - ■+●, L1, R2, L2, L1

PLAYSTATION

Test Drive Off-Road 2

Acelere todos os carros e corra em qualquer pista

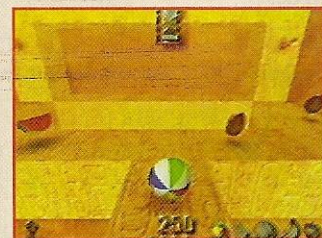
Habilite todos os carros e pistas - No Menu Principal do jogo segure Select e aperte L1, ←, L2, →, L2, ←, ↑, L1, L1. Um som confirma a dica. Comece um novo jogo em Single Race e escolha o carro e a pista.

PLAYSTATION

Roll Away

Ganhe 30 mil pontos, mude de fase e encontre novos desafios

Pontos extras - Durante o jogo aperte →, ●, L2, ●, R1, ●, ■, ●.

Pular de fase - Durante o jogo aperte ▲, ↑, ▲, L2, L1, L2, ■, X.

Gráficos borrados e cenas em câmera lenta - Aperte ■, ↑, ↓, L2, R1, ▲, X, ▲

Fases extras - Termine o jogo e veja no Menu Principal a opção The Final, com dez desafios novos .

PLAYSTATION

Blast Radius

Naves mais poderosas, missões extras e segredos

Atenção - O som de uma explosão que você ouve após executar a seqüência de comandos indicados confirma que os truques funcionaram.

Naves mais poderosas - No Menu Principal aperte →, L1, ↑, ↑, ↓, →, R2, L2, R2, ↓, ↑, ↓. Comece a jogar, pause o jogo e selecione a opção Quit Game. Ao iniciar o jogo novamente as naves disponíveis estarão mais poderosas e você já começa a jogar no setor 5.

A melhor nave - Faça a dica anterior para habilitar as naves mais poderosas. Em seguida volte para o Menu Principal e aperte ←, →, L1, ←, →, L1, R2, R2, L2, ←, →, ↑. Inicie o jogo, pause e selecione Quit Game. Inicie novamente o jogo. Na tela de Seleção de Veículos estará disponível a nave Wraith MK1, a melhor do jogo. Selecione-a e comece a jogar a partir do setor 8 do game.

Planetas malucos - Esta dica só funciona se você não usou nenhum outro truque. No Menu Principal aperte ↓, ↑, L1, →, L1, ↑, →, Select, →, R2, L1, L2. Comece a jogar, pause e saia do jogo. Quando iniciar o game novamente, os planetas se transformam em cabeças flutuantes.

Missões especiais - Esta dica também só funciona se você não fez outro truque antes. No Menu Principal aperte L1, ←, L2, ↓, Select, ←, ↓, R2, R2, R2, Select, ↑. Inicie o jogo, pause e selecione Quit Game. Volte a jogar com quatro novas missões, que se passam durante a Segunda Guerra Mundial.

NINTENDO 64

Dica do leitor

Snowboard Kids 2

Jogue turbinado com todos os personagens, pistas e pranchas

Opções especiais - Na tela de título do jogo aperte Z, B, C↑, ↓ (no direcional), ← (no controle analógico), → (no controle analógico), ↑ (no direcional), R, Z, A. No final desta sequência a galera do jogo dá um grito confirmando que o truque funcionou. Todos os personagens, pistas e pranchas já estão disponíveis.

Lembre-se - Os comandos ↓ e ↑ são usados no controle direcional e os comandos ← e → no controle analógico.

Largada rápida - No exato momento em que aparecer na tela a palavra GO, aperte e segure o botão B e saia turbinado.

Dica enviada por Axel Olsson de Souza, de Porto Alegre, RS.

GameShark e Action Replay

PLAYSTATION

Rampage 2

Vida infinita para:
Curtis - 801e0d9c0009
Boris - 801e0fbc0009
Ruby - 801e11dc0009
Lizzie - 801e161c0009
George - 801e13fc0009
Ralph - 801e183c0009
Myukus - 801e1a5c0009

Contender

Energia infinita jogador 1 -
d00669d40000
800669d40050
d00669d60000
d0066a1c0000
80066a1c000e
d0066a1e0000
80066a1e1420

Energia infinita jogador 2 -
d00669d40000
800669d40050
d00669d60000
800669d63241
d0066a1c0000
80066a1c000e
d0066a1e0000
80066a1e1020

SATURNO

Darius Gaiden

Jogador 1
Bombas infinitas -
160d34a60005
Créditos infinitos -
160d34ce0003

Jogador 2
Todas as armas -
160d3520000e
Bombas infinitas -
160d351e0005
Créditos infinitos -
160d35460003

Bust A Move 3

Master Code - f6000914c305
b60028000000
Tempo infinito para o jogador 1 lançar a bola -160d01160000
Tempo infinito para o jogador 2 lançar a bola - 160d02160000

NINTENDO 64

Zelda 64

Pegue todas as Skulltulas de Ouro

As Skulltulas de Ouro são aranhas de carapaça dourada, que valem bônus extras no jogo (veja destaque). Não há uma seqüência determinada para pegá-las. Às vezes Link tem de ser criança e em outros casos só pode pegá-las quando adulto e algumas Skulltulas só podem ser recolhidas à noite. Além disso você pode ter de usar itens como o Hookshot (gancho) ou o Fairy Slingshot (estilingue). Veja onde encontrar as cem Skulltulas do game e saiba as condições necessárias para pegá-las.

C - Criança A - Adulto N - Noite

Troque as Skulltulas por prêmios

Você ganha prêmios, de acordo com a quantidade de Skulltulas que encontra. Vá à House of Skulltulas (Casa das Skulltulas) em Kakariko Village para trocá-las pelos bônus indicados:

10 Skulltulas - Você ganha o Adult´s Wallet, onde pode carregar até 200 Rupees (dinheiro do jogo).
20 Skulltulas - Pegue o Stone of Agony, um item que serve para quem joga com o acessório Rumble Pack, pois faz o controle tremer toda vez que você passa por um local onde há passagens secretas.
30 Skulltulas - Vale um Giant´s Wallet, para você carregar até 500 Rupees.
40 Skulltulas - Você ganha uma bomba teleguiada (Bombchu).
50 Skulltulas - Ganhe uma peça de coração.
100 Skulltulas - Pegue o Huge Rupees, que vale 200 Rupees.

Kokiri Forest (Floresta de Kokiri)

1 - (C\N) Atrás da casa de Know-It-All Brothers.
2 - (C) Coloque o inseto no buraco onde se planta a semente, ao lado de Kokiri Shop e expulse a Skulltula.
3 - (A\N) Atrás da casa de Twins, no alto **(foto)**.

Great Deku Tree (Grande Árvore Deku)

4 - (C) No terceiro andar, na sala onde há três plataformas, vá até a entrada e olhe do lado esquerdo.
5 - (C) Depois de cair na teia, olhe na trepadeira no buraco por onde você caiu. Use o Fairy Slingshot (estilingue).
6 - Na mesma sala da dica anterior, olhe para as grades perto da água. Use o Fairy Slingshot.
7 - (C) Va até a parte de baixo de Deku Tree, na sala com três teias de aranha, Note que atrás de uma das teias há uma parede. Use a Bomba para quebrar a parede **(foto)** e o Boomerang (bumerangue) para pegar a Skulltula.

The Lost Woods (Floresta Perdida)

8 - (C) Ao entrar, vá pela esquerda e entre à esquerda novamente. Use o inseto no buraco para expulsar a Skulltula.
9 - (C) Em Lost Woods, siga à direita, depois à esquerda, à direita, à esquerda e à esquerda. Use o inseto no buraco outra vez.
10 - (A\N) No mesmo local da dica anterior a planta levará você até outra Skulltula.
11 - (A\N) Vá para a Sacred Forest Meadow (siga à direita, à esquerda, à direita, à esquerda, à frente, à direita e à esquerda). Olhe para a parede do lado direito da entrada, perto da fonte das fadas **(foto)**. Use o Hookshot (gancho).

Hyrule Field (Campo de Hyrule)

12 - (C) Na entrada de Kakariko Village, coloque uma bomba na árvore perto do muro para revelar um buraco. Use o Boomerang.
13 - (A) Na entrada de Gerudo Valley **(foto)** há uma pedra vermelha, com pedrinhas marrons ao seu redor.

.Quebre a pedra com o Hammer (martelo) e entre no buraco. Queime as teias com o Din´s Fire (Fogo de Din) ou com o Fire Arrows (Flecha de Fogo). Use a Hookshot.

Market (Mercado)

14 - (C) Na sala onde há um guarda e várias jarras, role e quebre a caixa que está perto do guarda.

Hyrule Castle (Castelo de Hyrule)

15 - (C) Role e acerte a árvore que está em frente à trepadeira para derrubar a Skulltula.

16 - (C) Perto de local onde você acordou Talon há uma árvore. Toque o Song of Storms para revelar um buraco. Use o Boomerang.

Lon Lon Ranch (Rancho Lon Lon)

17 - (C) Atrás da casa onde Talon dorme, role e acerte a árvore.

18 - (C\N) Olhe para a janela que fica no alto da casa de Talon **(foto)**. Use o Boomerang.

19 - (C/N) No lado de fora do armazém, olhe para o ponto mais alto da parede. Use o Boomerang.

20 - (C\N) Na parte de madeira, vá até o cercado onde ficam os cavalos.

Kakarico Village (Vila de Kakariko)

21 - (C\N) Role e acerte a árvore na entrada da vila.

22 - (C\N) Atrás da casa, próximo à entrada para Death Mountain Trail.

23 - (C\N) Na escada da torre de observação.

24 - (C\N) Na parede lateral externa da House of Skulltulas.

25 - (C\N) Nos blocos usados na construção da casa.

26 - (A\N) Use a Longshot para alcançar o telhado da casa de Impa **(foto)**.

Graveyard (Cemitério)

27 - (C) Use o inseto no buraco e pegue a Skulltula.

28 - (C\N) Na parede, à direita da entrada. Use o Boomerang.

Death Mountain Trail (Trilha da Montanha da Morte)

29 - (C) Entre na trilha e olhe as paredes da montanha à direita. Use a Bomba para quebrar a parede na parte mais clara e escale-a para pegar a Skulltula.

30 - (C\N) Use o inseto no buraco que está na entrada para Dondongo´s Cavern.

31 - (A\N) Vá para a entrada de Goron City, onde há um Goron e uma Flower Bomb (Flor Bomba). Quebre a rocha vermelha com o Hammer.

32 - (A\N) Procure no caminho para o alto de Death Mountain. Quebre a rocha vermelha perto da parede da direita **(foto anterior)**.

Dondongo´s Cavern (Caverna de Dondongo)

33 - (C) A Skulltula está na trepadeira, na sala onde há várias bombas na base de uma escada. Para pegá-la use o Fairy Slingshot.

34 - (C) Na sala da dica anterior, alcance a escada. Não acione as bombas para chegar à entrada logo acima dela. Use o Boomerang.

35 - (C) Perto do local onde ficam os bichos verdes que explodem, use a bomba para destruir a parede e pegue a Skulltula que está atrás da estátua.

36 - (C) Procure na área próxima da sala onde há vários blocos móveis.

37 - (A) Na sala dos bichos verdes explosivos **(foto)**, fique de frente para o local indicado pela fada. Toque a Scarecrow´s Song e quando o espantalho Pierre aparecer use a Hookshot nele para subir.

Goron City (Cidade de Goron)

38 - (C) Use a bomba para destruir as rochas no andar superior. Ao encontrar a caixa, role para quebrá-la e pegar uma Skulltula **(foto)**.

39 - (A\N) Está atrás da plataforma suspensa, no centro de Goron City. Pegue-a com a Hookshot.

Death Mountain Crater (Cratera da Montanha da Morte)

40 - (C) Role e quebre a caixa que está na entrada.

41 - (C) Toque o Bolero of Fire para chegar à entrada do Templo do Fogo. Use o inseto no buraco.

Botton of the Well (Fundo do Poço)

42 - (C)Na sala onde há uma lesma e um baú **(foto)**, olhe na parede atrás do baú e use o Boomerang.

43 - (C)No hall principal, abra a porta da esquerda e use o Boomerang.

44 - (C)Ainda no hall, abra a porta da direita e use o Boomerang.

DICAS

Zora´s River (Rio de Zora)

45 - (C) Role e acerte a árvore que está na entrada para derrubar a Skulltula.
46 - (C\N) Vá até a escadinha na água, perto da entrada para Zora´s Domain. Use o Fairy Slingshot.
47 - (A\N) A Skulltula estea na parede, no alto, logo após a pequena ponte de madeira. Use a Hookshot.
48 - (A\N) Use a planta para chegar ao círculo de pedras (na parte alta, onde há uma escada). Olhe a parede, acompanhando o sentido das águas. Use a Hookshot.

Zora´s Domain (Domínios de Zora)

49 - (A\N) No topo da cachoeira congelada, olhe para o lado esquerdo. Use a Hookshot.

Zora´s Fountain (Fonte de Zora)

50 - (C/N) Na ilha, ao lado de Lord Jabu-Jabu, role e acerte a árvore.
51 - (C\N) Na água, à direita de Lord Jabu-Jabu, há um tronco submerso. Vá na direção do tronco e olhe para a parede à frente. Use o Boomerang.
52 - (A\N) No mesmo local da dica anterior há uma pedra cinza **(foto)**. Levante-a com a Silver Gauntlet (luva prateada) e revele o buraco. Use a Lens of Truth para ver os inimigos e pegue a Skulltula com o Hookshot.

Jabu Jabu´s Belly (Barriga de Jabu Jabu)

53 - (C) Na sala onde há um interruptor na água, olhe a trepadeira à esquerda.
54 - (C) Caia exatamente no local onde estava o tentáculo verde e olhe para a parede atrás de você.
55 - (C) No mesmo lugar da dica anterior, olhe um pouco mais à direita. Use o Boomerang.
56 - (C) Na trepadeira que fica na sala onde se aciona o cristal para abrir a porta do chefe **(foto)**.

Ice Cavern (Caverna de Gelo)

57 - Na sala onde há o fogo azul e uma peça de coração. Está atrás da peça de coração. Use a Hookshot.
58 - Olhe pelas paredes da sala onde há a lâmina de gelo invisível. Use a Hookshot.
59 - Na sala onde há um bloco de gelo para empurrar **(foto)**, está atrás do fogo azul, em uma das entradas na parede. Use a Hookshot.

Lake Hylia (Lago Hylia)

60 - (C\N) Vá até a pequena ilha submersa. A Skull–tula está na pedra.
61 - (C\N) Olhe a parte da frente de Lakeside Laboratory. Use a Hookshot.
62 - (C) Use o inseto no buraco ao lado de Lakeside Laboratory.
63 - (A) Use o Iron Boots no tanque dentro de Lakeside Laboratory. Role e acerte a caixa que está no fundo do tanque.
64 - (A\N) Use a Longshot e suba até o topo da árvore na ilha **(foto)**.

Gerudo Valley (Vale de Gerudo)

65 - (C/N) Na entrada há uma pequena madeira. Olhe para a direita e encontre a Skulltula perto da nascente na parede. Use o Boomerang.
66 - (C\N) No vale por onde passa o rio há uma vaca e um buraco para se usar o inseto. Desça até lá segurando uma galinha.
67 - (A\N) Atrás da tenda dos carpinteiros, olhe para o ponto no alto da parede. Use a Hookshot.
68 - (A\N) Próximo à entrada de Gerudo Fortress há um grande arco de rocha. Olhe para cima **(foto)**. Use a Hookshot.

Gerudo Fortress (Forte Gerudo)

69 - (A\N) Quando explorar o forte em busca dos carpinteiros, olhe para os muros acima de você, do lado de fora. Use a Hookshot.
70 - (A\N) Olhe para o alto, onde há um alvo isolado. Bem no centro está a Skulltula. Use a Hookshot.

Haunted Wasteland (Deserto assombrado)

71 - (A) Entre na construção de pedra onde está o fantasma-guia. Use a Hookshot.

Desert Colossus (Deserto Colossus)

72 - (C\N) Perto da entrada do templo há um buraco. Use o inseto.

73 - (A\N) Procure nas árvores que estão perto do templo. Use a Hookshot.

74 - (A\N) Use a planta para chegar até a rocha perto da entrada do templo.

Ganon´s Castle (Castelo de Ganon)

75 - (A) Olhe atrás do pilar negro de pedra (onde o guarda ficava no passado). Use a Longshot.

Forest Temple (Templo da Floresta)

76 - (A) Logo na entrada, olhe na trepadeira à direita. Use a Hookshot.

77 - (A) Na sala onde há quatro tochas, procure na entrada, logo à esquerda, bem no alto. Use a Hookshot.

78 - (A) Na parede à esquerda, onde há os círculos para fixar a Hookshot (na parte superior do jardim). Use a Hookshot.

79 - (A) Quando sair da sala onde a parede cai, olhe para a parede, perto do baú que está no outro jardim. Use a Hookshot.

80 - (A) Na sala giratória, empurre os blocos até revelar uma passagem **(foto)**. Use a Hookshot.

Fire Temple (Templo do Fogo)

81 - (A) Na grande sala com lava, vá para a esquerda e toque Song of Time para que o bloco desça. Está na parede atrás da lesma. Use a Hookshot.

82 - (A) Na sala igual a da dica anterior veja a parede atrás da lesma.

83 - (A) Caminhe junto às paredes do labirinto por onde as pedras rolam para ouvir o som da Skulltula. Onde o som estiver mais alto, use a bomba e estoure a parede. Use a Hookshot.

84 - (A) No mesmo labirinto a fada indicará um local, à sua direita. De frente para o lugar indicado, toque a Scarecrow´s Song e use a Longshot em Pierre. Use-a também no círculo para alcançar a plataforma e chegar até a Skulltula. Use a Longshot novamente **(foto)**.

85 - (A) Na sala circular, olhe para a parede à esquerda. Use a Longshot.

Water Temple (Templo da Água)

86 - (A) No local onde há um riacho com redemoinhos, olhe pelas paredes à esquerda. Use a Hookshot.

87 - (A) Na sala onde há pequenas plataformas na cachoeira, veja a parede à direita. Use a Longshot.

88 - (A) Quando a água do templo baixar, entre na torre e use a Longshot para pegar a Skulltula.

89 - (A) No subsolo do templo há uma Skulltula protegida por grades **(foto anterior)**. Encoste nas grades, segure o botão para carregar sua espada e solte-o em seguida para liberar o Spin Dash. Acerte o cristal que abre as grades. Use a Longshot.

90 - (A) Para encontrar a Boss Key você tem que atravessar um riacho que tem rochas rolando de um lado para o outro. No fundo da parede, de onde vem a primeira rocha, há uma Skulltula. Use a Longshot.

Shadow Temple (Templo da Sombra)

91 - Na sala onde você sente a ação de lâminas invisíveis há uma pequena entrada. Observe a parede. Use a Longshot.

92 - Na sala com espinhos que sobem e descem, olhe na cela à esquerda. Use a Longshot.

93 - Atrás da estátua em forma de caveira.

94 - Atrás das três estátuas em forma de caveira. Use a Longshot.

95 - Na plataforma ao lado do navio toque a Scarecrow´s Song para chamar Pierre. Use a Longshot nele para alcançar a outra plataforma **(foto)**. Use novamente a Longshot.

Spirit Temple (Templo do Espírito)

96 - (C) Procure nas grades da sala com duas tochas. Use o Fairy Slingshot e o Boomerang.

97 - (C) Escale a parede e olhe por onde você acabou de subir: a Skulltula está na parede. Use o Fairy Slingshot e o Boomerang.

98 - (C) Está acima da porta da sala onde está a grande armadura. Use o Fairy Slingshot e o Boomerang.

99 - (A) Na sala onde há rochas rolando de um lado para o outro, toque o Song of Time. Entre pela passagem onde o bloco estava.

100 - (A) Na sala onde há a estátua gigante, suba pelas escadas no lado esquerdo. Toque a Scarecrow´s Song para chamar Pierre e use a Longshot para alcançar a outra plataforma **(foto)**. A Skulltula está na parede.

O primeiro Street Fighter

Conheça o arcade que originou a melhor série de jogos de luta dos videogames

Por Ivan Cordon

Mesmo quem nunca jogou videogame já ouviu falar de Street Fighter, a série de maior sucesso entre os jogos de luta. Mas quase ninguém conhece o jogo que iniciou essa febre: o primeiro Street Fighter, lançado para o arcade pela Capcom, em 1987.

Pela primeira vez um game trazia dois lutadores posicionados frente à frente, com golpes e magias diferentes para cada um. Divertido e empolgante, o jogo inaugurou um novo estilo.

Diferente e divertido

São 12 personagens, mas você só pode escolher Ryu ou Ken para jogar (veja destaque). Seu lutador enfrenta dois oponentes de cada país e luta em cenários como o monte Rushmore ou as Muralhas da China.

Os golpes são simples, basicamente chutes e socos, mas é difícil ganhar uma luta. Vencendo os lutadores de um país, você entra em uma tela de bônus, onde há desafios para aumentar sua pontuação.

Veja as características de todos os personagens e saiba como enfrentá-los. Talvez você não conheça muitos deles, já que Ryu, Ken e Sagat são os únicos lutadores que aparecem em todos os jogos da saga.

Seus lutadores

Ao contrário dos jogos recentes, não há muitos lutadores para escolher. Você luta como Ken ou o Ryu. Inicialmente apenas Ryu está disponível. Para jogar com Ken é preciso selecionar o modo para dois jogadores e ele tem de vencer a briga para então enfrentar os outros lutadores.

Ryu e Ken são feras em caratê, treinados pelo mesmo mestre, têm as as mesmas habilidades e usam os mesmos movimentos. Veja os principais golpes dos dois para detonar os oponentes:

Hodouken - ↓ ↘ →, Soco
Shouryuuken - → ↓↘, Soco
Tatsumaki Senpuu Kyaku - ↓↙←, Chute

Os cenários são bem amplos e seu lutador move-se lateralmente por todo o espaço. Acima fizemos uma "colagem" com as imagens do cenário de Bird

Em uma das telas de bônus o objetivo é estourar todas as telhas

Neste desafio o lutador deve quebrar madeiras em um tempo determinado

Os melhores do mundo

O jogador escolhe por onde quer começar a luta e depois viaja pelo mundo, enfrentando diferentes adversários. Veja como luta cada um de seus inimigos e prepare-se para enfrentá-los.

Estados Unidos

Joe - Sem um estilo de luta definido, tem voadoras perigosas, principalmente a giratória. Seu cenário é um depósito de trens velhos e pichados.

Mike - Boxeador, não usa golpes com as pernas, mas tem socos muito potentes. Luta no monte Rushmoore.

Japão

Retsu - É bem rápido, mas usa somente chutes e socos. Luta em um pátio de uma típica casa japonesa.

Geki - Um ninja que luta com o monte Fuji ao fundo. Ele tem golpes poderosos e consegue desaparecer. Enfrente-o com voadoras.

China

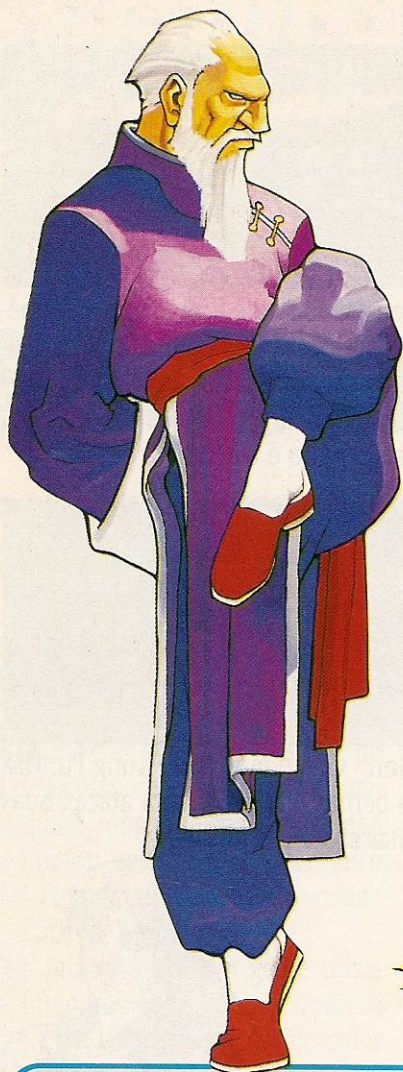
Lee - Lutador de Kung Fu, ele é especialista em golpes com as mãos. Cuidado com sua poderosa seqüência de socos, que tira muito de sua energia. Seu cenário é a Muralha da China.

Gen - Outro mestre de Kung Fu. Usa as pernas e as mãos para atacar. Suas lutas são todas na rua.

Sucesso nos games, no cinema e na TV

O primeiro Street Fighter foi lançado em 1987 para arcade e PC Engine. Foi o início de uma série de jogos que faz sucesso até hoje em todos os tipos de console. Já virou filme e desenho animado.

Um dos jogos mais famosos é Street Fighter 2: The World Warrior, que saiu para arcade e depois para o Super NES. Outro título que merece destaque é Super Street Fighter 2: The New Challenge, lançado para arcade, Super NES, Mega Drive, Game Boy, Saturno e Playstation. Já a série Street Fighter Alpha, chegou ao arcade, ao Playstation e também ao computador.

Há ainda jogos que misturam personagens do game com super-heróis e outros lutadores, como Marvel Versus Street e Marvel Versus Capcom, já lançado para o Dreamcast. E vem mais novidade por aí: Street Fighter 3 deve sair no segundo semestre, também para Dreamcast.

Inglaterra

Bird - Um punk que utiliza fortíssimas cabeçadas e socos. Ele briga na rua, em frente a um pub inglês.

Eagle - Usa duas barras de ferro como armas. Fique longe de sua giratória com as mãos. Seu cenário é o jardim de um castelo.

Tailândia

Adon - Muito forte e rápido, ele tem uma voadora mortal, que começa com um soco. O golpe tira muita energia.

Sagat - É o único lutador, além de Ryu e Ken, que aparece em todos os jogos da série. Ele usa magias fortes e pode acabar com você com poucos golpes.

Sugestão do leitor

Esta matéria foi sugerida pelo leitor Anderson Martins de Castro, do Rio de Janeiro, que é fanático pelos jogos da série Street Fighter.

Veja como jogar no computador

Na Internet você encontra o programa emulador e a memória do jogo

O primeiro Street Fighter é um clássico e não está mais disponível nos fliperamas. Mas você pode jogá-lo com um emulador, um programa que adapta jogos e outros softwares para que rodem no computador. Esse programa e a memória do jogo podem ser encontrados na Internet, mas o jogo exige no mínimo um Pentium 133 MHz com 16 MB de memória RAM.

Você encontra o emulador no endereço http://www.classic gaming.com /mame32. Para retirar o arquivo, selecione Dowload e na tela seguinte escolha Versão 0.35 Beta 10 Binary. É bom lembrar que o arquivo que você carregou para seu computador está compactado. Para expandi-lo utilize o programa Winzip (disponível no endereço http:www.winzip.com). Instale o programa emulador. É necessário também copiar para seu micro a memória do jogo, que está no site http: //emux.com. Clique sobre Dowload Games e na tela seguinte escolha Emux.com e o ícone do Mame. Selecione na lista Street Fighter (world). Coloque o arquivo do jogo no diretório ROM, que está dentro do diretório onde você instalou o emulador. Para rodar o programa, bastar clicar duas vezes sobre o arquivo mame32.exe. Selecione Street Fighter e bom divertimento.